LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

Micromanía

Sólo para adictos

www.hobbypress.es/MICROMANIA

AÑO XVII - Número 80 - 650 PTAS/ 3,91 € Portugal 800 $ Cont.

INCLUYE 2 CD-ROM

REPORTAJE

Final Fantasy

Todo sobre la película del verano y los juegos que la han inspirado

PATAS ARRIBA

Runaway, Desperados y HL: Blue Shift

Consejos, trucos y soluciones totales



2 CDs

EN LOS CD-ROM

DEMO DEL MES

Runaway

Y, además, DEMOS de:

- PROJECT EDEN
- MECH COMMANDER 2
- HOUSE OF THE DEAD 2
- ABIERTO HASTA EL AMANECER

y muchas más

y disfruta de la expansión de HEART OF WINTER

AVANCE ESPECIAL

Project Eden y Commandos 2

¡¡Jugamos con las primeras versiones!!

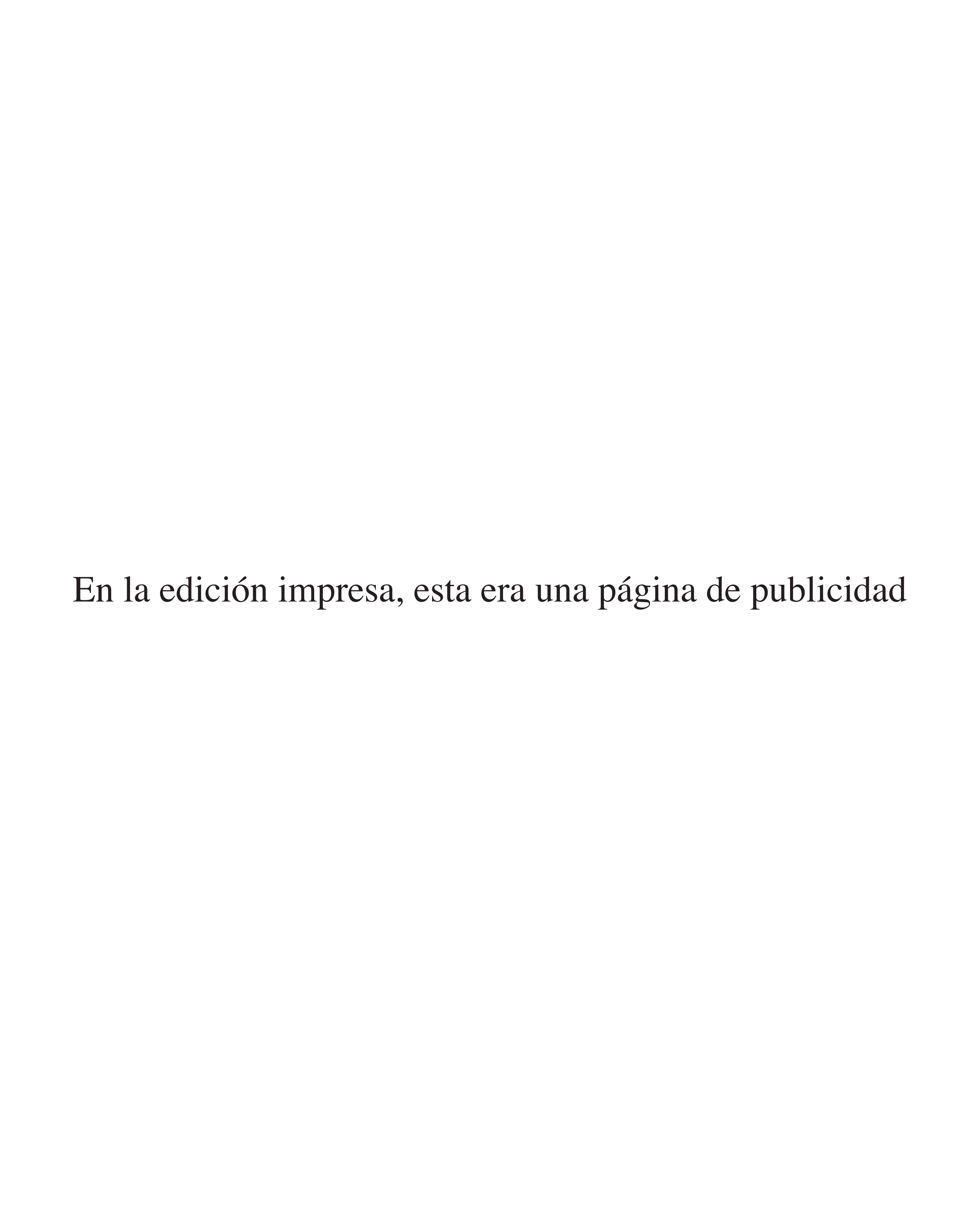
8 424094 820313 00080

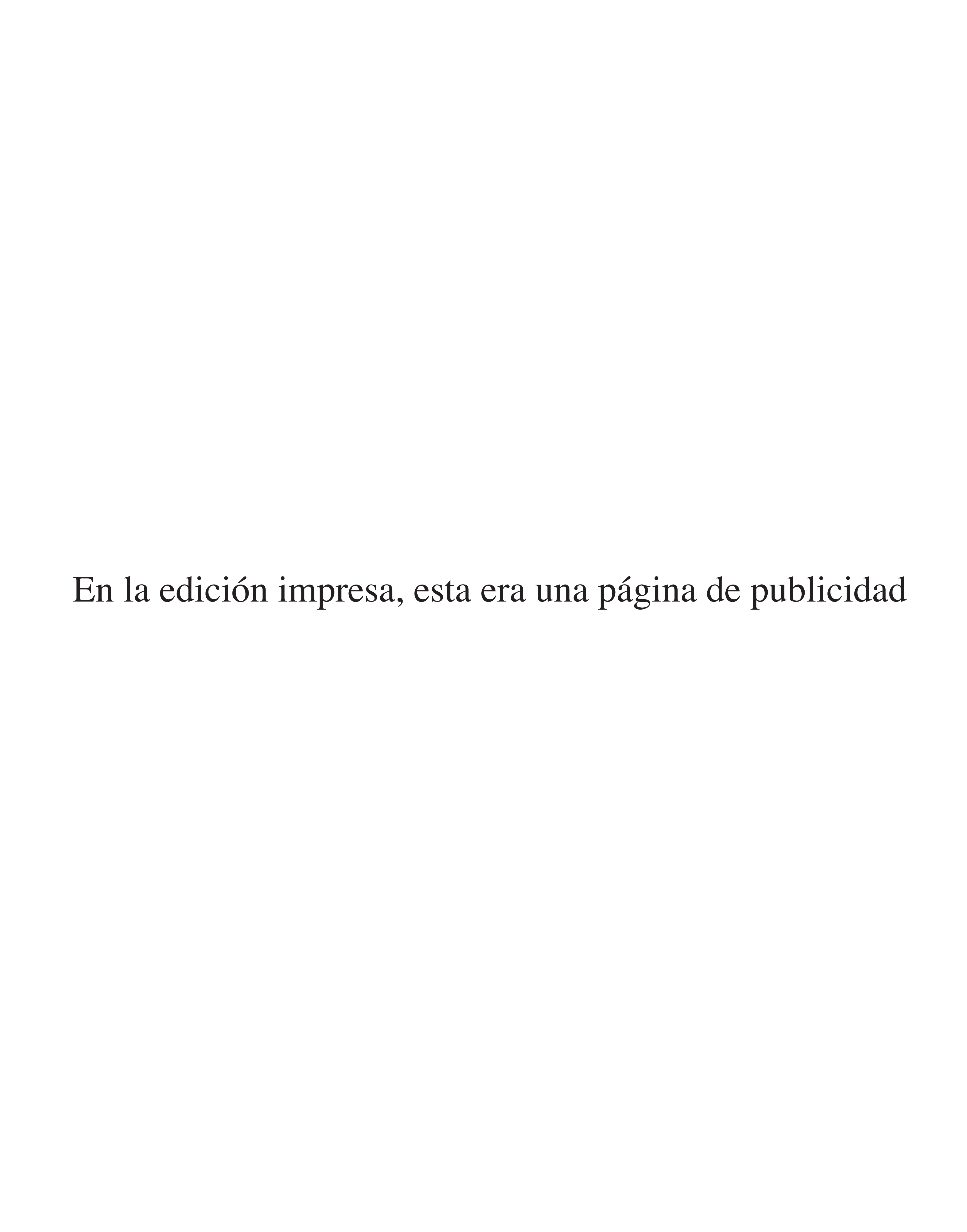


Duros como el acero

MECH COMMANDER 2

Llega el nuevo gigante de la estrategia


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Micromanía

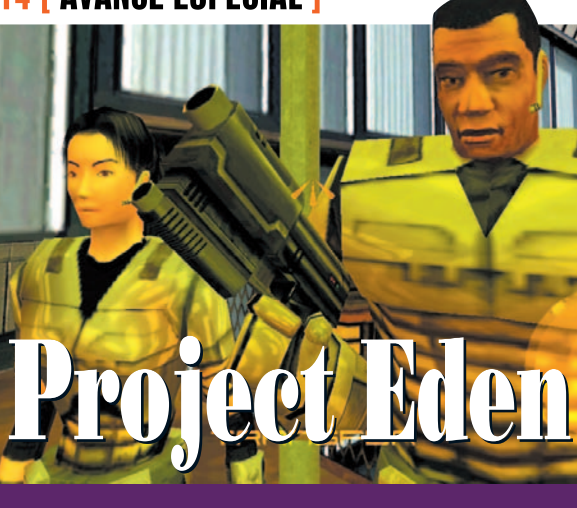
Sólo para adictos

AÑO XVII - TERCERA ÉPOCA - Número 80

650 PTAS/3.91€

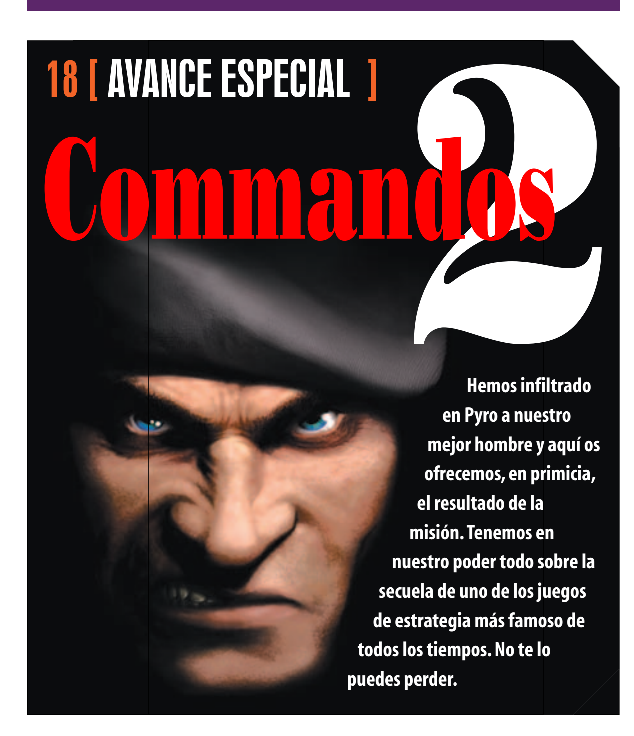


14 [AVANCE ESPECIAL]



La parte del equipo que diseñó «Tomb Raider» y que después permaneció en Core para seguir con la serie, ha decidido cambiar y afrontar nuevos desafíos. «Project Eden» será un título que combinará acción y aventura en una sociedad urbana del futuro más inmediato.

18 [AVANCE ESPECIAL]



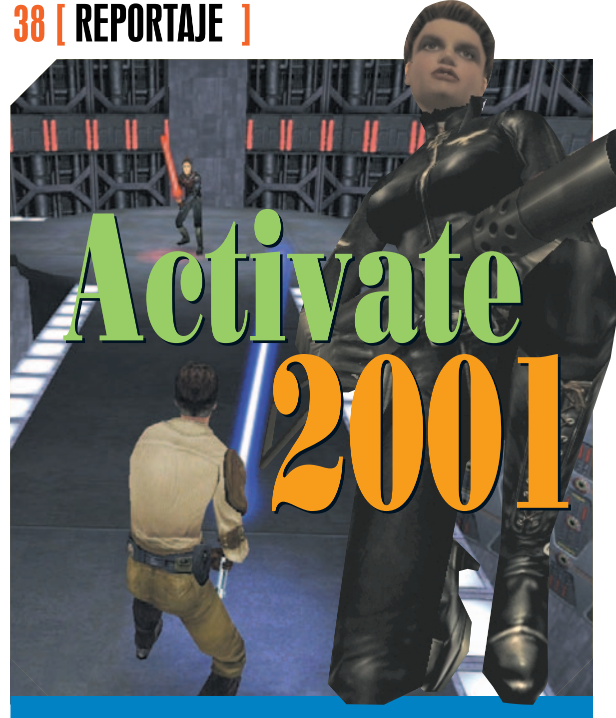
Hemos infiltrado en Pyro a nuestro mejor hombre y aquí os ofrecemos, en primicia, el resultado de la misión. Tenemos en nuestro poder todo sobre la secuela de uno de los juegos de estrategia más famoso de todos los tiempos. No te lo puedes perder.

32 [REPORTAJE]



Con motivo del estreno de "La Fuerza Interior", la película basada en el universo de «Final Fantasy», hemos preparado este extenso reportaje que incluye una entrevista con Jun Aida, el productor de la película, y un repaso de lo que fueron todos y cada uno de los juegos de esta mítica saga, probablemente el mejor representante del genuino rol japonés.

38 [REPORTAJE]



Un año más, Activision convocó a la prensa de toda Europa para presentar las principales novedades que nos está preparando para los próximos meses. Aunque este año ha sido especial, ya que la compañía también nos presentó, además de los juegos, su nueva estrategia de desarrollos para el futuro.

62 [TALLER DE JUEGOS]



Iniciamos en este número una nueva serie dedicada al editor de uno de los mejores juegos que pueden encontrarse en el mercado. «Operation Flashpoint» viene a ser algo así como un simulador de infantería. Con el editor de misiones que se incluye en el juego, podrás diseñar las misiones más complejas y arriesgadas.

71 [PUNTO DE MIRA]

72 MAX PAYNE
76 LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC. ON LINE TEAM COMBAT
79 CASANOVA. EL DUELO DE LA ROSA NEGRA
80 THE SETTLERS IV
84 MYST III: EXILE
86 ABIERTO HASTA EL AMANECER
88 ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN
90 BALDUR'S GATE II: THRONE OF BAAL

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, C. Mateos, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director Comercial
Andrea Anzini

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Javier Tallón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Mónica Saldaña, Coordinadora de Publicidad
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800 San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V**. Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

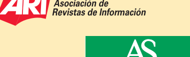
Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

11/2001

Printed in Spain





HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

66 [MEGAJUEGO]



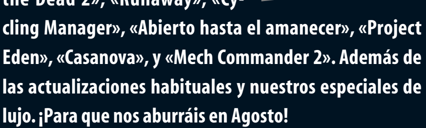
Un espectacular y atípico juego de estrategia, basado en el popular universo de Battletech, en el que no tendremos que recoger recursos. Cumplir misiones, en cualquier momento y bajo cualquier circunstancia será nuestra máxima preocupación. Pero, cuidado, sólo dispones de un puñado de mechs y los enemigos son muchos...

96 [PATAS ARRIBA]



Una de las últimas perlas del género de la aventura gráfica ya tiene su solución. Ayuda a tu amiga contra los mafiosos, conviértete poco a poco en un héroe de cine, y sorpréndete con el espectacular desarrollo de la trama. Una delicia.

128 [CDMANÍA]



Este mes, en nuestros dos CDs, os ofrecemos en exclusiva las demos más interesantes del panorama de los videojuegos. Así podréis disfrutar de «House of the Dead 2», «Runaway», «Cycling Manager», «Abierto hasta el amanecer», «Project Eden», «Casanova», y «Mech Commander 2». Además de las actualizaciones habituales y nuestros especiales de lujo. ¡Para que nos aburráis en Agosto!

Editorial

Los europeos huyeron

No cabe duda de que la aparición de «Ultima Online» ha significado un paso adelante de dimensiones cósmicas en la evolución de los videojuegos. El hecho de que los juegos hayan tomado conciencia de que pueden no tener principio ni final, que pueden ser mundos "abiertos" y "persistentes", es una situación tan revolucionaria como la que se produjo cuando los desarrolladores se dieron cuenta, hace ya muchos años, de que los videojuegos podían precisamente tener final y ofrecer historias en lugar de las habituales sucesiones de pantallas similares, cada vez más difíciles.

Con motivo de la presentación de «Third Dawn», la última expansión de «Ultima Online», Electronic Arts repasó algunas de las anécdotas más curiosas de todas las que se habían producido desde el nacimiento de este juego, aunque se dejaron en el tintero la mejor: el asesinato de Lord British por parte de un desconocido ladrón, que aprovechó un bug y logró dejar a Britannia sin rey durante unos segundos.

La historia de «Ultima Online», de todas formas, es tan apasionante como la vida misma. Al principio, por ejemplo, el equipo de desarrollo había ideado un sistema de recursos con la idea de que se renovara por un proceso de transformación de materias primas en productos elaborados, y de productos elaborados que al desgastarse por el uso volverían a convertirse en materias primas. Pero no contaron, evidentemente, con la codicia humana, y lo que pasó es que muchos jugadores acumulaban objetos sólo por el placer de acumular. Las consecuencias fueron la desforestación de los bosques, las minas agotadas y las hambrunas que llegaron a provocar la caza indiscriminada de lobos para conseguir alimentos. Al final, no hubo más remedio que modificar el sistema de recursos y hacerlo menos realista pero más sólido (en la actualidad, el servidor se renueva periódicamente de forma automática).

El segundo gran problema se produjo cuando un grupo de jugadores descubrió la manera de "fabricar" dinero, lo que provocó una hiperinflación de libro de texto. Los sufridos habitantes de Sosaria vieron cómo sus ahorros dejaban de tener valor y acabaron recurriendo a un sistema de trueques. Corregido el bug, Origin acabó con la inflación poniendo de moda un tinte rojo para el pelo carísimo, que retiró una buena cantidad de moneda de la circulación y volvió a poner las cosas en su sitio.

Sobre «Ultima Online» podríamos seguir contando anécdotas durante horas. Podríamos hablar de las soluciones que se buscaron para el alto índice de criminalidad o de las manifestaciones multitudinarias de los jugadores con sus personajes virtuales. Pero la mejor, sin duda, es el ataque sorpresa de no-muertos que preparó Origin a las ciudades principales de los servidores de los tres continentes en los que se juega a «Ultima Online». Las distintas reacciones de cada uno de ellos podrían ilustrar un libro de antropología: Los americanos se enfrentaron a la invasión de forma individual, y perdieron; los asiáticos, organizaron la defensa y fueron los únicos que consiguieron repeler el ataque. Los europeos huyeron.

La redacción

y además...

6 [ÚLTIMA HORA]
Lo más importante que ha ocurrido en el mundo de los videojuegos durante el último mes, lo encontrarás en estas páginas de noticias.

12 [IMÁGENES DE ACTUALIDAD]
Algunas de las imágenes más espectaculares de los títulos más esperados, que podrás contemplar en esta sección en todo su esplendor.

22 [AVANCE] EVIL TWIN
Un juego que en principio se planteó como una serie de televisión. Un niño que tendrá que rescatar a sus amigos.

27 [TECNOMANIAS]
Todo lo relacionado con el mundo de la tecnología y el software, resumido aquí por nuestros especialistas para que no te quedes atrás en el tren tecnológico.

42 [EL CLUB DE LA AVENTURA]
Un lugar de encuentro para los seguidores de un género clásico.

44 [PREVIEWS]
Las primeras impresiones de los mejores juegos que están a punto de llegar al mercado.

54 [ESCUELA DE ESTRATEGAS]
Para todos aquellos a los que les gusta liderar ejércitos hasta la victoria final en largas guerras y sangrientas batallas.

56 [ZONA ONLINE]
Este mes, en la Zona Online, os ofrecemos un avance de «Dark Age of Camelot», además de una nueva entrega sobre los personajes de «Baldur´s Gate II», y las secciones habituales de cartas, curiosidades y web del mes.

94 [ZONA ARCADE]
Penélope Labelle lidera estas páginas para todos aquellos fans de la acción.

103 [CODIGO SECRETO]
Se acabaron los problemas y las dificultades con sólo aplicar los trucos para vuestros juegos favoritos.

104 [PATAS ARRIBA] DESPERADOS WANTED DEAD OR ALIVE
Perseguir a El Diablo a través del salvaje oeste no es fácil. Además de la ayuda de tus amigos, te vendrá bien este patas.

113 [CARTAS AL DIRECTOR]
La respuesta a todas vuestras dudas sobre el mundo de los videojuegos.

114 [PATAS ARRIBA] BLUESHIFT
Otra vez, en Black Mesa, se ha producido el desastre y los monstruos andan sueltos y con ganas de sangre.

118 [MANÍACOS DEL CALABOZO]
Una sección para los fieles seguidores de las aventuras en mundos fantásticos.

120[PANORAMA AUDIOVISUAL]
Un rápido vistazo a la actualidad en el mundo de la música y el cine.

128 [EL SECTOR CRÍTICO]
Las páginas en las que incluimos lo mejor y lo peor del sector.



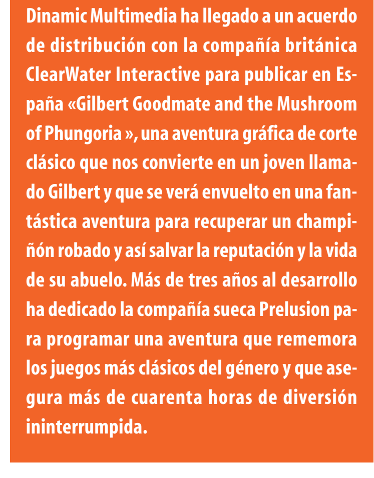
Una carrera de CINE

Codemasters pretende revolucionar el género de los juegos de conducción con «Pro Race Driver», una experiencia de conducción inmersiva que mezcla habilmente realidad y ficción.
El juego está siendo programado por el equipo de desarrollo responsable de la exitosa serie de juegos «TOCA Touring Cars» y se perfila como una conjuntada combinación entre un juego de carreras y una aventura, ya que el hilo narrativo discurrirá dentro y fuera de la pista de competición. «Pro Race Driver» está inicialmente previsto para el 2002 y aparecerá de momento para PC, PlayStation 2, aunque se espera publicarlo también para otras plataformas de nueva generación.









¿Conoces a GILBERT GOODMATE?

Dinamic Multimedia ha llegado a un acuerdo de distribución con la compañía británica ClearWater Interactive para publicar en España «Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria», una aventura gráfica de corte clásico que nos convierte en un joven llamado Gilbert y que se verá envuelto en una fantástica aventura para recuperar un champiñón robado y así salvar la reputación y la vida de su abuelo. Más de tres años al desarrollo ha dedicado la compañía sueca Prelusion para programar una aventura que rememora los juegos más clásicos del género y que asegura más de cuarenta horas de diversión ininterrumpida.

El honor de LOS VIKINGOS



Después de tres años de desarrollo «Fatherdale: The Guardians of Asgard» está a punto de ser terminado. Desarrollado en Moscú por una joven compañía, «Fatherdale» nos convertirá en Reinar, un héroe inmortal con alma de mercenario y un sistema de valores muy personal. Tras descubrir una compleja trama de intereses por el poder del reino de los vikingos, Reinar tendrá que embarcarse en una cruzada para hacer prevalecer el poder de la justicia. «Fatherdale» será una mezcla entre juego de acción y de rol y hará gala de un aspecto gráfico muy similar al de juegos como «Baldur´s Gate».

Las leyendas de COELHO





Después del lanzamiento de «La Leyenda del Profeta y el Asesino», llega la tercera entrega de la saga que comenzara con «Pilgrim». Su título será «Los Secretos de Alamut» y, según sus creadores, será un episodio muy importante dentro de la saga, ya que el jugador será testigo del encuentro entre los dos héroes, Simon de Lancrois y Tancredo de Nerac. «Los Secretos de Alamut» nos acercará a las puertas de Alamut, la fortaleza de los asesinos, en el monasterio Santa Caterina que está al pie del monte Moises en los bancos del mar muerto. El juego aparecerá a mediados de Septiembre y su guión estará escrito por Paulo Coelho.

Aprender con ZETA

Zeta Multimedia anuncia la próxima publicación de su Colección Millenium, una línea de productos de entretenimiento para niños en formato DVD y precio muy asequible. Gran parte de las referencias que componen la Colección Millenium son títulos que relativamente recientes que han pasado a ser fondo de catálogo en tanto que se han publicado nuevas versiones o ediciones renovadas de los mismos. Dentro de ella encontraremos títulos como «Piratas», «Teletubbies» o «Wallace & Gromit». El precio de lanzamiento de estos 12 títulos será de 1 495 pesetas.Una buena ocasión para hacerse con estos títulos, si no pudiste conseguirlos en el momento de su aparición.s





QUEMA RUEDAS con tu PS2

Acclaim Entertainment ha anunciado un acuerdo exclusivo con Criterion Games para publicar su arcade de carreras «BurnOut». Tras un desarrollo de más de 18 meses en Inglaterra, este ansiado arcade de carreras verá la luz el próximo Noviembre. Se supone que el juego aprovechará al máximo el potencial de PlayStation 2 y supondrá un avance importante para el género. «BurnOut» traspasa el ritmo vertiginoso y la velocidad sin límite de las carreras en circuito cerrado a las calles y autopistas de las ciudades, repletas de vehículos circulando en todas las dimensiones. Inspirándose en las escenas de persecución más memorables de la cinematografía contemporánea, «BurnOut» presentará un sofisticado e inteligente sistema de tráfico, que invitará al jugador a atravesar la línea de meta a toda velocidad, sorteando en el camino toda suerte de obstáculos y metas.

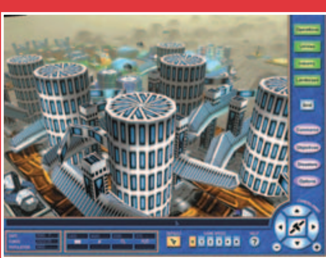


HYPE llega a PS2

El universo Playmobil también llegará hasta la Playstation 2 de Sony. «Hype: Time Quest» está siendo adaptado para esta consola con todos los alicientes inherentes a la versión de PC y una jugabilidad más depurada. Barnak, el terrible caballero negro, ha derrotado a Hype, el caballero más valiente del Reino de Torras. El hechizo de Barnak ha enviado a Hype al pasado y ha permitido al malvado usurpar el trono de Taskan IV. Hype, guiado por su mentor, aprenderá a manejar la espada y la magia para encontrar los Objetos Mágicos que pueden romper el hechizo. El juego incluirá diferentes mini pruebas, como carreras cronometradas o juegos basados en la observación.

Empresario en LA LUNA







Legacy lanzará dentro de pocos meses una nueva generación de simulador espacial bajo el título de «Moon Tycoon». Este juego 3D diseñado por Anarchy Enterprises satisfará las exigencias de todos los aficionados a los juegos de estrategia, permitiéndonos colonizar el satélite para desarrollar explotaciones mineras, centros de ocio y turismo o industrializar su superficie. El juego ofrecerá múltiples opciones para la gestión de nuestros recursos y los desarrolladores han puesto especial atención en un factor clave como es el comercio. La historia nos transportará a un futuro no demasiado lejano en el que una grave crisis energética está a punto de desembocar en la Tercera Guerra Mundial.

Cierra GOD GAMES

A veces el éxito puede resultar tremendamente amargo. A pesar del indudable éxito obtenido por «Max Payne» y el prestigio adquirido por la compañía gracias a este juego, God Games cerró sus oficinas en Texas a finales del mes pasado. A partir de ahora, todas sus operaciones serán gestionadas por la ofician neoyorkina de Take 2, que prepara el futuro lanzamiento de juegos como «Myth III» o «Duke Nukem Forever» bajo el sello God Games. Una triste desaparición que lamentamos de todo corazón desde las páginas de Micromanía.

La GUERRA entre RAZAS

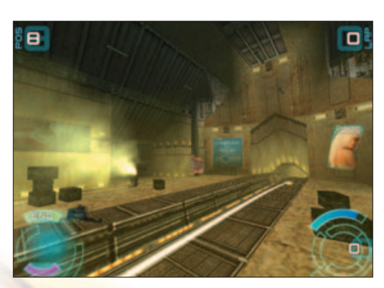






El próximo Septiembre podremos disfrutar de «S.W.I.N.E.», un juego de estrategia en tiempo real que recrea una batalla ficticia entre cerdos y conejos armados con la más moderna tecnología bélica. El juego está siendo desarrollado para Fishtank por una compañía húngara llamada Channel 42, artífice de juegos tan interesantes como «Ecco de Dolphin» para Dreamcast o «Fatal Abyss» para PC. El 3 de Agosto es la fecha clave en que la guerra entre ambas poblaciones se decidirá a favor de una de las facciones rivales. Humor, acción y estrategia se darán cita en este entretenido título que fue presentado en el pasado E3.

TAXI DRIVER Nueva York 2215





Por fin vamos a tener la oportunidad de disfrutar con una de las escenas más espectaculares de cuantas pudimos ver en "El Quinto Elemento". Gracias a «NY Race» podremos convertirnos en Korben Dallas y conducir su taxi despistando a la policía por los cielos de la ciudad de Nueva York en el año 2215. «NY Race» nos permitirá volar desde la parte más sucia y peligrosa de la ciudad en la zona baja, hasta la zona más rica en los rascacielos, moviéndonos tanto en los ejes horizontales como en los verticales gracias a un nuevo motor 3D dinámico diseñado por Kalisto.

El juego será publicado por Cryo y aparecerá, en principio, en el mes de Noviembre.

El SOFT ESPAÑOL sigue creciendo



Acaba de nacer un nuevo estudio de desarrollo en España, aunque sus fundadores no son precisamente unos recién llegados. Digital Legends Entertainment está afincada en Barcelona, y ha sido fundada por Ángel Cuñado (programación), Xavier Carrillo (direccion) y José Luis Vaello (diseño). Probablemente estos nombres os suenen de algo, y es que son ni más ni menos que los cerebros que dieron vida a «Blade», el popular juego de Rebel Act. La noticia no es sólo que Digital Legends acaba de hacer su aparición, sino que anuncian el desarrollo de un nuevo juego, un JDR con grandes dosis de acción. Se ambientará en un mundo fantástico y hará su aparición en múltiples plataformas. Según sus responsables, este juego, cuyo nombre se anunciará próximamente, contará con un motor gráfico revolucionario. Grandes noticias para el software español. Si queréis visitar su página web, y estáis interesados en enviar vuestro curriculum a la nueva compañía, entrad en: www.digital-legends.com

Otro simulador de CAMPOS DE GOLF

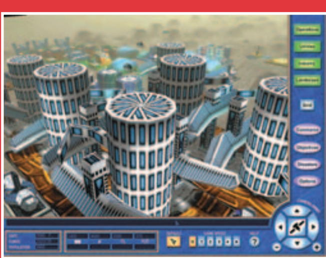
Cuando está a punto de publicarse en España el «Sim Golf» de Sid Meier, Activision contraataca con «Golf Resort Tycoon», un juego de similares objetivos y desarrollo. Este simulador de Campos de Golf nos permitirá crear un campo de golf a nuestra medida y totalmente funcional con más de mil opciones entre las que elegir. Tendremos que aprovechar a fondo todos los recursos disponibles con el fin de atraer el mayor número de invitados posibles a nuestras instalaciones. Al igual que el juego concebido por Meier, «Golf Resort Tycoon» nos permitirá competir dentro de nuestro propio circuito.

ADIÓS a una gran compañía

Parece que se confirman los rumores que circulaban sobre el cierre de Dynamix, compañía de desarrollo fundada en 1984 y que deparó títulos de tanta calidad y tan recordados como «Red Baron» o «Aces of the Deep», amén de los mucho más recientes «Tribes» y «Tribes 2», que salió al mercado hace muy poco tiempo.

De momento, Sierra no parece haber confirmado qué ocurrirá con el equipo cercano al centenar de personas que trabajaban en los estudios de Dynamix, pero todo apunta a que el soporte técnico que «Tribes 2» venía recibiendo se mantendrá, al menos por un tiempo, aunque muy posiblemente todos los servidores cambien físicamente de localización antes o después, al tener que llevar a cabo una reestructuración de la organización de este servicio.

Empresario en LA LUNA


Legacy lanzará dentro de pocos meses una nueva generación de simulador espacial bajo el título de «Moon Tycoon». Este juego 3D diseñado por Anarchy Enterprises satisfará las exigencias de todos los aficionados a los juegos de estrategia, permitiéndonos colonizar el satélite para desarrollar explotaciones mineras, centros de ocio y turismo o industrializar su superficie. El juego ofrecerá múltiples opciones para la gestión de nuestros recursos y los desarrolladores han puesto especial atención en un factor clave como es el comercio. La historia nos transportará a un futuro no demasiado lejano en el que una grave crisis energética está a punto de desembocar en la Tercera Guerra Mundial.

Cierra GOD GAMES

A veces el éxito puede resultar tremendamente amargo. A pesar del indudable éxito obtenido por «Max Payne» y el prestigio adquirido por la compañía gracias a este juego, God Games cerró sus oficinas en Texas a finales del mes pasado. A partir de ahora, todas sus operaciones serán gestionadas por la ofician neoyorkina de Take 2, que prepara el futuro lanzamiento de juegos como «Myth III» o «Duke Nukem Forever» bajo el sello God Games. Una triste desaparición que lamentamos de todo corazón desde las páginas de Micromanía.

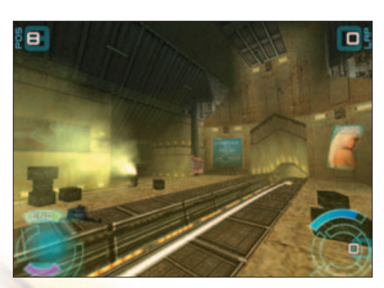




La GUERRA entre RAZAS

El próximo Septiembre podremos disfrutar de «S.W.I.N.E.», un juego de estrategia en tiempo real que recrea una batalla ficticia entre cerdos y conejos armados con la más moderna tecnología bélica. El juego está siendo desarrollado para Fishtank por una compañía húngara llamada Channel 42, artífice de juegos tan interesantes como «Ecco de Dolphin» para Dreamcast o «Fatal Abyss» para PC. El 3 de Agosto es la fecha clave en que la guerra entre ambas poblaciones se decidirá a favor de una de las facciones rivales. Humor, acción y estrategia se darán cita en este entretenido título que fue presentado en el pasado E3.

TAXI DRIVER Nueva York 2215




Por fin vamos a tener la oportunidad de disfrutar con una de las escenas más espectaculares de cuantas pudimos ver en "El Quinto Elemento". Gracias a «NY Race» podremos convertirnos en Korben Dallas y conducir su taxi despistando a la policía por los cielos de la ciudad de Nueva York en el año 2215. «NY Race» nos permitirá volar desde la parte más sucia y peligrosa de la ciudad en la zona baja, hasta la zona más rica en los rascacielos, moviéndonos tanto en los ejes horizontales como en los verticales gracias a un nuevo motor 3D dinámico diseñado por Kalisto.

El juego será publicado por Cryo y aparecerá, en principio, en el mes de Noviembre.

El SOFT ESPAÑOL sigue creciendo



Acaba de nacer un nuevo estudio de desarrollo en España, aunque sus fundadores no son precisamente unos recién llegados. Digital Legends Entertainment está afincada en Barcelona, y ha sido fundada por Ángel Cuñado (programación), Xavier Carrillo (direccion) y José Luis Vaello (diseño). Probablemente estos nombres os suenen de algo, y es que son ni más ni menos que los cerebros que dieron vida a «Blade», el popular juego de Rebel Act. La noticia no es sólo que Digital Legends acaba de hacer su aparición, sino que anuncian el desarrollo de un nuevo juego, un JDR con grandes dosis de acción. Se ambientará en un mundo fantástico y hará su aparición en múltiples plataformas. Según sus responsables, este juego, cuyo nombre se anunciará próximamente, contará con un motor gráfico revolucionario. Grandes noticias para el software español. Si queréis visitar su página web, y estáis interesados en enviar vuestro curriculum a la nueva compañía, entrad en: www.digital-legends.com

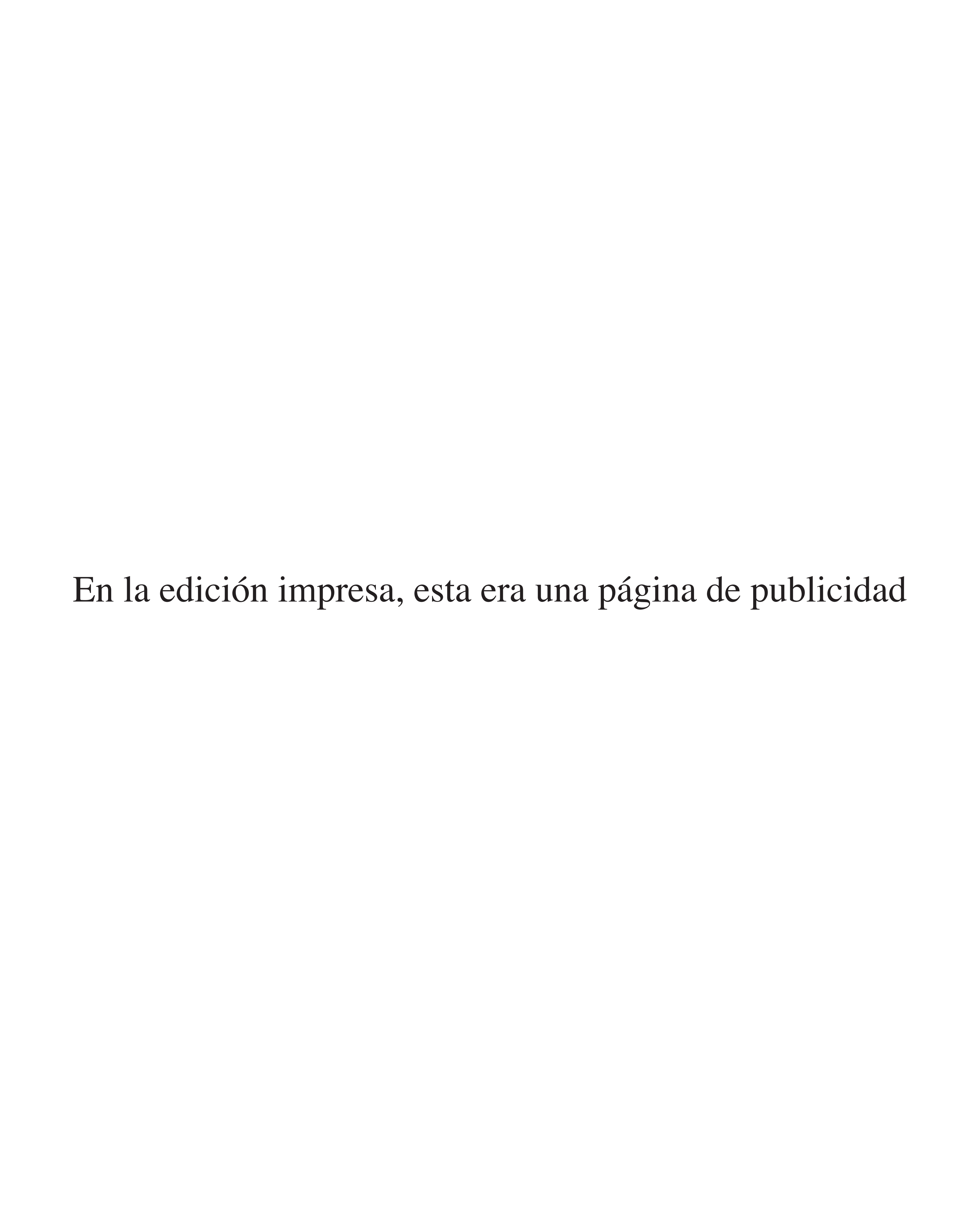
Otro simulador de CAMPOS DE GOLF

Cuando está a punto de publicarse en España el «Sim Golf» de Sid Meier, Activision contraataca con «Golf Resort Tycoon», un juego de similares objetivos y desarrollo. Este simulador de Campos de Golf nos permitirá crear un campo de golf a nuestra medida y totalmente funcional con más de mil opciones entre las que elegir. Tendremos que aprovechar a fondo todos los recursos disponibles con el fin de atraer el mayor número de invitados posibles a nuestras instalaciones. Al igual que el juego concebido por Meier, «Golf Resort Tycoon» nos permitirá competir dentro de nuestro propio circuito.

ADIÓS a una gran compañía

Parece que se confirman los rumores que circulaban sobre el cierre de Dynamix, compañía de desarrollo fundada en 1984 y que deparó títulos de tanta calidad y tan recordados como «Red Baron» o «Aces of the Deep», amén de los mucho más recientes «Tribes» y «Tribes 2», que salió al mercado hace muy poco tiempo.

De momento, Sierra no parece haber confirmado qué ocurrirá con el equipo cercano al centenar de personas que trabajaban en los estudios de Dynamix, pero todo apunta a que el soporte técnico que «Tribes 2» venía recibiendo se mantendrá, al menos por un tiempo, aunque muy posiblemente todos los servidores cambien físicamente de localización antes o después, al tener que llevar a cabo una reestructuración de la organización de este servicio.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Descubre el terror en Playmanía

PlayManía es la única revista que te informa de TODO lo que ocurre en el universo PlayStation, sin limitaciones. Todo para PSOne y todo para PS2. En su número 32, PlayManía te obsequia con un suplemento de pósters con las imágenes más impactantes de la película Final Fantasy. Su portada está dedicada a los dos nuevos Survival Horror para PS2: por un lado un extenso reportaje sobre el terrorífico Silent Hill 2, por otro, la review de Resident Evil Code: Veronica. Os adelantan todos los juegos que Sega tiene en desarrollo para PS2, como Virtua Fighter 4 o Ecco the Dolphin, y os ofrecen un completo informe sobre Atlantis El Imperio Perdido. En cuanto a trucos, destacan las guías completas de La Fuga de Monkey Island y Time Crisis Operación Titán. Encontraréis todas las novedades para las dos consolas de Sony, avances de los juegos más prometedores, periféricos, consultorio…

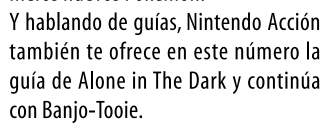


PC Manía ¡Ponte a trabajar!

Has pasado un verano de lo más entretenido y saludable. Y lo celebramos, pero ha llegado el momento de volver a la dura realidad (bom, bam, bom... ¿puedes oír la lúgubre música de fondo?). En el número de septiembre de PC Manía, publicamos una gran comparativa de portales de empleo. Gracias a ella, sabrás cómo conseguir un trabajo que se adapte a tus aptitudes y necesidades. El informe que abre nuestra sección PC Práctico trata un tema muy, muy interesante: la creación y configuración de un servidor de Internet... ¡propio! ¿Estás sufriendo un exceso de salivación? Pues eso no es todo. Analizamos y enfrentamos las últimas tarjetas gráficas; también los mejores programas de contabilidad doméstica; e investigamos los cibertimos de los que podrías ser víctima por el mero hecho de tener un ordenador conectado a la Red. Y en los CD-ROMs, demos, shareware, actualizaciones... ¡Y un programa completo! Súper Zip, de Data Becker.

Nintendo Acción te lleva de viaje a Johto

En el número 106, la Revista Oficial de Nintendo empieza una guía de recorrido por el mundo de Johto, donde se destripan los primeros niveles del mismo y te ofrecen información exhaustiva de los diez primeros nuevos Pokémon.





Y hablando de guías, Nintendo Acción también te ofrece en este número la guía de Alone in The Dark y continúa con Banjo-Tooie.

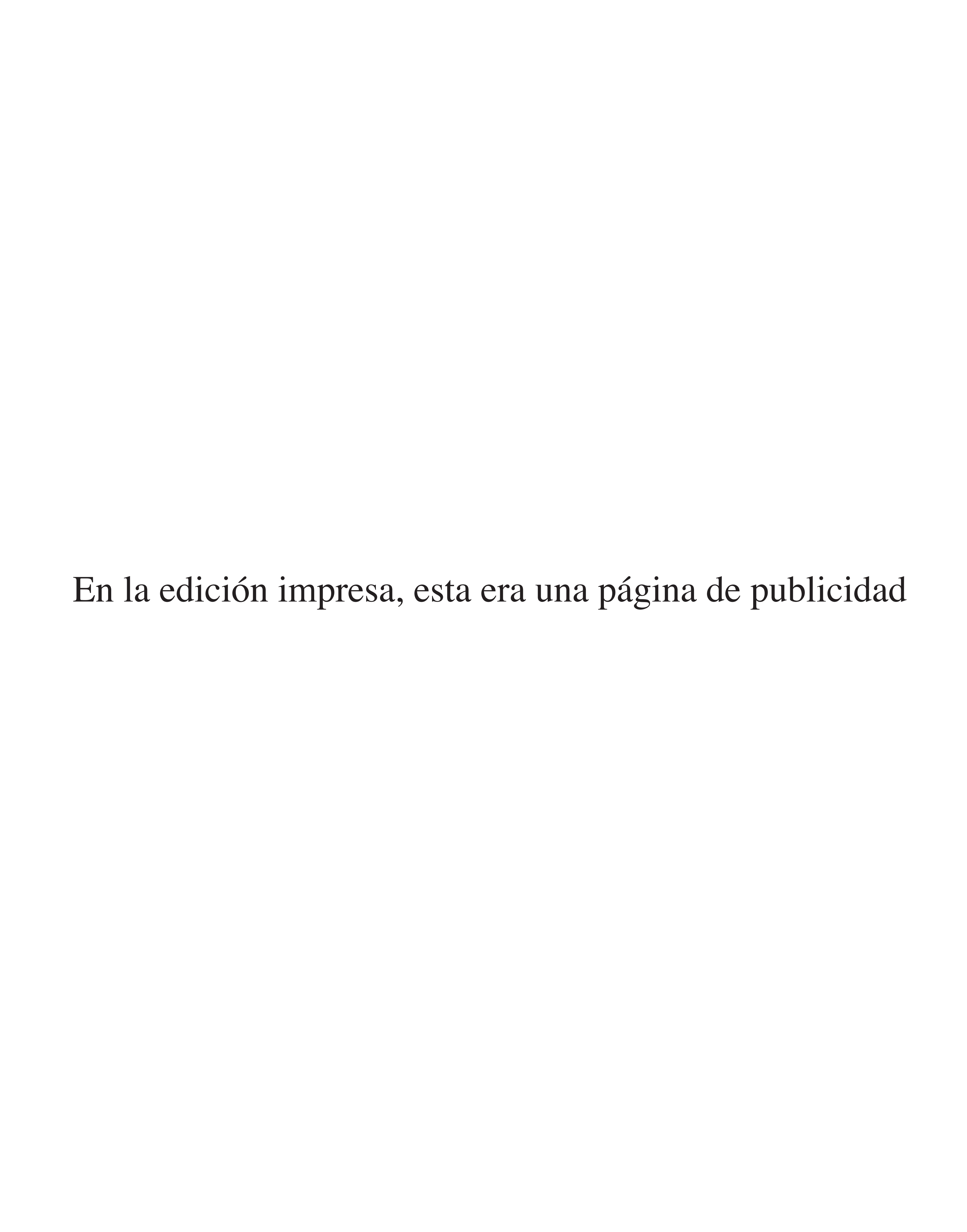
Pero si a ti lo que te va es estar a la última, no te pierdas niguno de sus avances especiales, porque hay temas tan interesantes como el nuevo Tomb Raider para Game Boy Color, las imágenes en primicia de Mario Kart para Game Boy Advance, o los últimos datos de Colin McRae, Zelda: Oracle of Ages y Parque Jurásico 3, todos para Game Boy.

Y, por supuesto, pásate por su sección de juegos puntuados, donde encontrarás comentadas con todo detalle las últimas novedades para Game Color y Game Boy Advance.

Hobby Consolas ¡Todo sobre Final Fantasy X!

La nueva superproducción de Square, Final Fantasy X, ya está a la venta en Japón y los chicos de Hobby Consolas han corrido a hacerse con él para que seáis los primeros en enteraros de las novedades de esta maravilla para PS2. Además os han preparado un regalo alucinante: ¡un póster gigantesco de la protagonista de la película de Final Fantasy: La Fuerza Interior! Aki luce muy sugerente en bikini para todos vosotros, así que ya podéis ir buscando un hueco en la pared de vuestra habitación. Y además encontraréis entre otras las review de RE: Code Verónica X para PS2 y X-Men 2 para PSOne, un avance los nuevos Zelda para GBC y Mario Kart para GBA, y un especial trucos con las claves de Dark Cloud y Code Verónica X. Todo ello junto a las secciones de Sensor, Noticias, Teléfono Rojo, etc… ¡Corre a reservarlo!

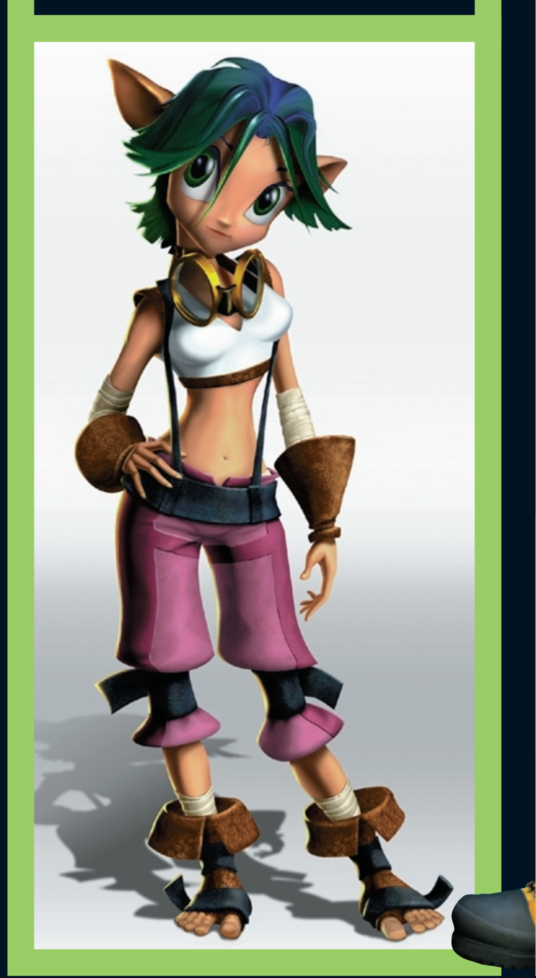



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Jak & Daxter

Otro con el que Sony quiere pegar fuerte es «Jak & Daxter», una cierta continuación del mismo estilo que Naughty Dog ya dejó en sus anteriores producciones («Crash Bandicoot»), pero al que pretende dotar de un nuevo aire en esta atractiva combinación de acción y aventura. «Jak & Daxter» no será, como «Final Fantasy», el colmo de la originalidad, pero pretende satisfacer las exigencias de aquellos usuarios que buscan algo muy concreto.



Final Fantasy X

Ya ha salido en Japón y, como era de esperar, ha arrasado en ventas en los días posteriores al lanzamiento. Square se está frotando las manos ante las perspectivas de futuro que tiene su serie más longeva pero, mientras esperamos a que la versión en español llegue a las tiendas, los usuarios de PS2 en España nos tendremos que conformar con ver pantallas e imágenes de uno de los títulos más deseados del panorama actual.



Deviant Barbarian Legends

Notables influencias de un clásico como «Diablo», aunque con pretensiones de ir más allá, se dejan ver en esta nueva producción. Bajo el título provisional de «Deviant», New Horizon Studios pretende aunar estrategia, rol y acción en un juego que, pese a todo, quiere ofrecer una personalidad propia más allá de comparaciones; un título que pretende hacer de la jugabilidad su mayor objetivo y de la diversión su razón de ser. Algo que, además, cuenta con el aliciente de que New Horizon Studios tiene su sede en Sevilla y el juego es una producción española de Virgin. Poco a poco, el software español va tomando más y más fuerza.

• Compañía: **CORE DESIGN/EIDOS** • En preparación: **PC, PS2** • Género: **ACCIÓN / AVENTURA**

PROJECT EDEN



Comparte la Acción

La parte del equipo que diseñó «Tomb Raider» y se quedó en Core Design, para continuar explotando la serie, ha decidido que llegó la hora de cambiar y afrontar nuevos desafíos. Hace casi tres años, uno de sus componentes tuvo la idea de un título que combinara acción y aventura en una sociedad urbana del futuro más inmediato. La idea creció, fue tomando forma y «Project Eden» nació.


Aunque la acción directa depara las escenas más espectaculares en el juego, la tecnología usada se palpa en cada pequeño detalle.


La enormidad y majestuosidad de los escenarios es uno de los aspectos más significativos en el diseño de los mismos.


Se ha procurado dotar al juego de ambientes muy variados, permitiendo al jugador sumergirse en la compleja historia poco a poco.

El futuro es una idea recurrente en muchos juegos que combinan acción y aventura. Y ese futuro no suele ser precisamente bonito. Habitualmente, cuando semejante tema hace su aparición en el argumento de cualquier proyecto en desarrollo, se tiende a imaginar e identificar ese futuro con unos ambientes similares a "Blade Runner". Es inevitable la influencia de un clásico como éste aunque, según los creadores de «Project Eden», nada hay más alejado de la realidad. Se ha procurado tomar un punto de partida bastante original, rodearlo de la tecnología necesaria para desarrollar un juego a la medida de lo planificado y deseado, y construir en base a un guión sólido un título que puede convertirse, si nada se tuerce, en un referente para futuros títulos.

CRECIMIENTO VERTICAL

Estamos a mitad del siglo XXI. La superpoblación ha llegado a alcanzar límites insospechados y las ciudades se han convertido en megaurbes, habitadas por millones y millones de seres humanos que viven en las peculiares y únicas estructuras habitables: gigantescas torres que se yerguen hacia al cielo, cada vez más altas y cuya única vía de desarrollo siempre es ir hacia arriba. Estas torres se conectan mediante una serie de intrincadas carreteras, paseos y canales de servicios. Como si se tratara de mastodónticas colmenas, tan sólo aquellos integrantes de una reducida elite viven en las zonas superiores, donde llegan la luz del sol y el aire fresco. El resto de la sociedad apenas sí puede entrever un rayo de sol, viviendo en los niveles intermedios. Pero no son, ni con mucho, los más desafortunados.

Cientos y cientos de metros más abajo las condiciones se degradan más y más. Todo un submundo poblado por criminales, sectas, parias y desarrapados. A estas zonas, y sólo por pura necesidad, bajan de vez en cuando los ingenieros y arquitectos encargados de mantener tan dantesco entramado en pie, reforzando las estructuras de las torres para poder acomodarlas a futuras ampliaciones, siempre hacia arriba.
En una de estas ciudades es donde opera uno de los comandos de la UPA (Urban Protection Agency), compuesto por cuatro miembros cuyas habilidades se combinan para actuar contra disturbios sociales, e investigar distintos crímenes. Algo así como la tecnopolicía que el futuro exige. La UPA acude a investigar ciertos problemas en una factoría en la que todo parece haber dejado de funcionar de repente, y cuando los técnicos acudieron a reparar la maquinaria, desaparecieron si dejar rastro… Pero eso, es sólo el principio de sus verdaderos problemas.

La coordinación de las acciones de los cuatro miembros del grupo es la base de todo el diseño del juego

ACCIÓN EN GRUPO

Una de los principales puntos fuertes de «Project Eden» será, precisamente, haber sido concebido como un juego en el que hay que coordinar las fuerzas de distintos personajes. No hablamos ya de una gestión similar a la que puede existir en el típico grupo que se controla en cualquier juego de rol, sino de algo mucho más directo y también sutil, que da pie a numerosas posibilidades. En cierto sentido, es una adaptación de muchas ideas procedentes de distintos géneros, y aplicadas a la acción y la aventura tácticas. Algo así como combinar cualquier juego de acción 3D con uno de estrategia, y luego añadirle una pizca de «Commandos».
El argumento se alía con el diseño de la acción para favorecer la jugabilidad. Por ejemplo, los miembros del grupo nunca llegan a morir si en conjunto poseen suficiente energía; se regeneran. Una vez que un enemigo ha agotado la energía de uno de ellos éste aparece en un punto concreto del nivel que se esté jugando. Una especie de punto de encuentro o referencia, aunque puede estar muy lejos de donde se desarrolle la acción en el instante de quedar eliminado temporalmente. El grupo sólo "muere" por completo cuando todos los integrantes han agotado por completo el nivel de energía que comparten y el último de ellos es eliminado. Este mismo principio se aplica a todas las armas y objetos que lleven en el inventario. Estos objetos (sondas, cámaras, minirobots…) se van regenerando, y también gastando la energía del grupo.
El trabajo en grupo está enfocado no sólo a la capacidad de gestión que el jugador sea capaz de desplegar con los personajes, sino a las modalidades multiusuario, donde «Project Eden» muestra un especial hincapié. La posibilidad de que cuatro jugadores controlen cada uno a uno de los personajes, y sean capaces de realizar tareas en común es algo que se planteó desde el comienzo del diseño y que puede ofrecer resultados realmente espectaculares. Pero también existirán otros modos de juego, según los chicos de Core, como los clásicos deathmatch.

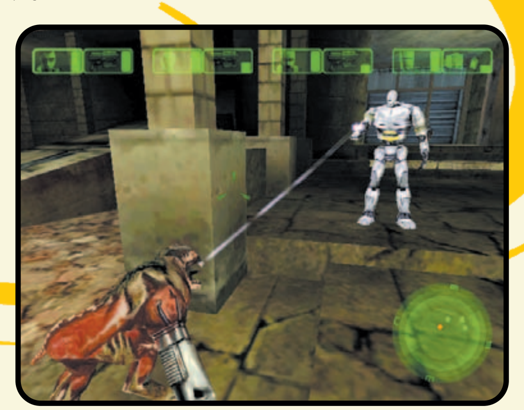
INTUITIVO Y EFICAZ

El interfaz de usuario es lo más sencillo del mundo. Los controles principales se basan en el típico combinado de teclado y ratón que encontramos en cualquier juego de acción, como «Quake», con la posibilidad de colocar la cámara en cualquier punto, si usamos la vista en tercera persona, o bien optar por una perspectiva subjetiva, donde se ven las extremidades de nuestro personaje. La interacción con los otros miembros del grupo se basa en un par de órdenes directas, seguirnos o quedarse donde están. Y la posibilidad de cambiar de uno a otro permite tener una perspectiva global para planear estrategias.
Todo lo visto hasta aquí es puesto en práctica gracias a la tecnología desarrollada para «Project Eden», que permite desde una gestión eficaz de la interacción con el entorno hasta la inclusión de numerosos efectos visuales que añaden el componente preciso a la ambientación, industrial y a veces claustrofóbica. Con todo esto promete convertirse en un título realmente interesante y a tener muy en cuenta. Muy atentos porque tiene visos de convertirse en todo un juegazo.

F.D.L.








La posibilidad de cambiar entre las perspectivas subjetiva y en tercera persona permite adaptar el juego a los gustos del usuario.

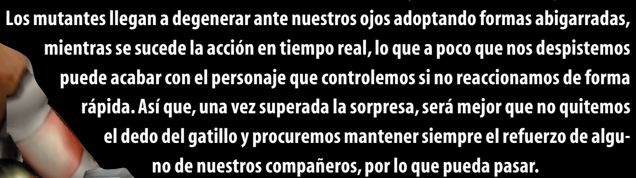

Aunque dejemos a los miembros de nuestro grupo quietos en un punto, siempre responderán a los ataques del enemigo de forma autónoma.


La posibilidad de mover la cámara en todas direcciones brinda una gran libertad de perspectiva al jugador, lo que permite no perder ángulos.

LAS NUEVAS HORDAS DEL MAL

Las mutaciones genéticas (y no accidentales, precisamente) constituyen una buena base de la acción y la historia de «Project Eden», y en este apartado se ha apoyado de manera notable el equipo de diseño y desarrollo del juego. Muchos, muchísimos, demasiados de los enemigos que nos vamos a encontrar en el juego eran, en su naturaleza original, criaturas "normales" que pasan a convertirse en bizarros y excesivos personajes y, por añadidura, dotados de una exacerbada hostilidad y poder destructivo. Estas imágenes son tan sólo una ilustración de lo que nos espera más allá de los límites inferiores de la urbe civilizada, y os podemos asegurar que no os, ni con mucho, de lo peor que encontraremos "allí abajo", donde no llega el Sol.

Y llegados a este punto, hay que decir que la tecnología creada para «Project Eden» hace de nuevo su aparición en el apartado de los enemigos. No se trata tanto de un aspecto puntual como del aprovechamiento de la potencia del motor gráfico para realizar algo que, en la práctica, resulta tan bello como letal: las secuencias de transformación y mutación en tiempo real. Los mutantes llegan a degenerar ante nuestros ojos adoptando formas abigarradas, mientras se sucede la acción en tiempo real, lo que a poco que nos despistemos puede acabar con el personaje que controlemos si no reaccionamos de forma rápida. Así que, una vez superada la sorpresa, será mejor que no quitemos el dedo del gatillo y procuremos mantener siempre el refuerzo de alguno de nuestros compañeros, por lo que pueda pasar.

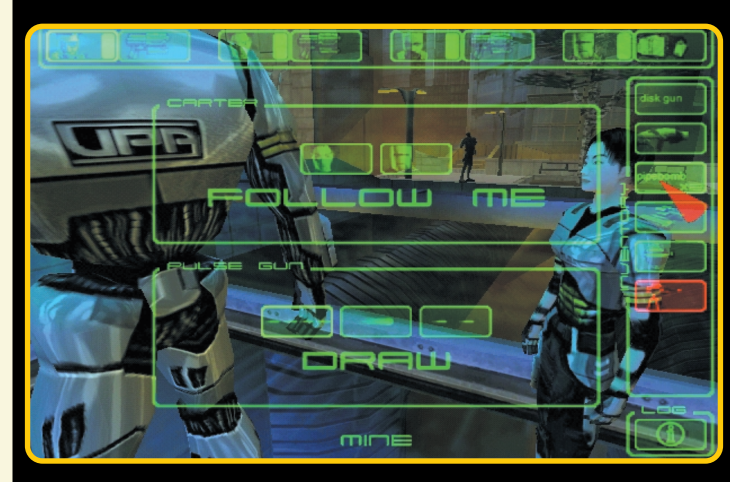


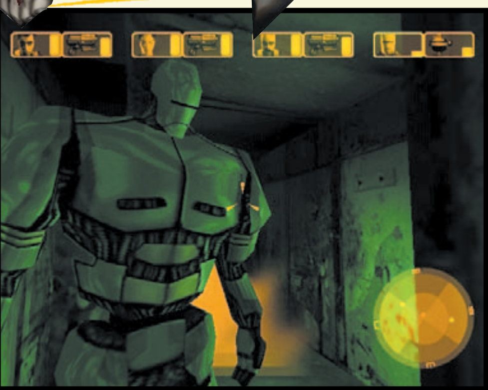


DIRECTO AL GRANO

«Project Eden» está siendo concebido como un juego realmente completo. Permite que el jugador ponga a prueba sus habilidades tácticas planeando emboscadas y resolviendo puzzles. Los toques de aventura son también evidentes, poniendo nuestras neuronas a trabajar para superar ciertos obstáculos de una manera lógica. La acción está servida en forma de combates directos con múltiples criaturas, y la interacción con el entorno se está resolviendo, a tenor de lo que hemos podido ver, de un modo más que notable.

Pero todo esto, en contra de lo que se pudiera pensar, está siendo puesto en práctica de un modo tan sencillo que casi asusta. El interfaz, que uno se pudiera imaginar farragoso e incómodo, se ha diseñado en el más puro estilo «Quake», basando en la acción directa con un número mínimo de teclas casi todas las posibilidades de interacción. Pero, ¿cómo se come eso con la posibilidad de controlar un grupo de cuatro personajes? Realmente, el jugador siempre estará al mando de un único personaje, pudiendo intercambiar entre todos, aunque se puede comunicar directamente con cualquiera de los restantes. Y las órdenes que se pueden dar se limitan a una acción de seguir al protagonista escogido en cada momento o de hacer esperar en un sitio concreto. Esta sencillez está compensada con una buena dosis de IA que permite al personaje no controlado defenderse o atacar, según las condiciones, aunque no adoptará por sí mismo una acción táctica que pudiera afectar al resto del grupo. Por supuesto, esto presenta sus ventajas e inconvenientes, pero como solución para preparar emboscadas es casi perfecta.

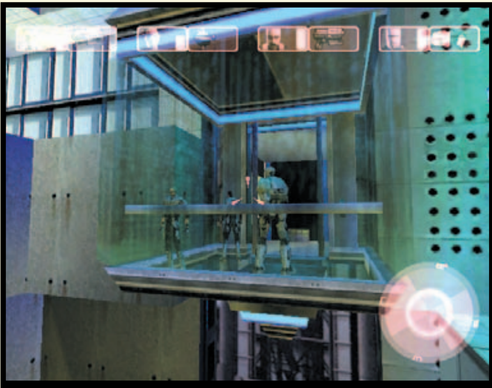



Incluso en los escenarios más oscuros, los juegos de luces y sombras, y efectos especiales, como los reflejos, aportan gran calidad gráfica.


Lo angustioso de algunas situaciones viene provocado en gran medida por el claustrofóbico diseño de ciertos escenarios.


Uno de los efectos más atractivos y logrados es el conseguido mediante sistemas de partículas, que se aplican a múltiples variantes.


Amber es, sin duda, el personaje más carismático de todo el grupo. Su particular condición de cyborg femenino tiene gran parte de culpa.


El realismo conseguido en el diseño arquitectónico es muy encomiable. Pese a su diseño futurista, todo parece verosímil en el juego.


La mayoría de los enemigos con que nos veremos las caras hacen gala de una condición mutante a la que se deberá tener mucho respeto.

TAMBIÉN EN PS2

No sólo los usuarios de PC se verán agraciados con el diseño y tecnología de «Project Eden». PS2 es el segundo formato en que el juego hará su aparición. Resulta bastante lógico si tenemos en cuenta los numerosos efectos visuales concebidos, desde los sistemas de partículas hasta los reflejos, que la consola de Sony realiza con suma facilidad, aunque choca algo al contemplar el trabajo realizado en el apartado de texturas, donde PS2 exige hilar bastante fino. Las primeras secuencias vistas en aquel formato han dejado bastante claro que Core está apostando fuerte, usando la tecnología como una herramienta a favor de un buen diseño de acción.



CREANDO EL NUEVO EDEN

El sistema de diseño con el que Core Design viene trabajando desde hace años (y que ha mostrado su probada eficacia con toda la serie «Tomb Raider») apenas ha variado en su base estructural, pero demuestra una evolución enorme en su tecnología. La posibilidad de trabajar en tiempo real con modificaciones en los diseños de niveles, incluir o quitar detalles, modelos, luces, etc. permite que los creadores de «Project Eden» sean capaces de detectar cualquier posible anomalía de inmediato, o de comprobar si todo funciona ajustándose al diseño de la acción de cada misión, tal y como está planificado. Uno de los aspectos, sin embargo, más llamativos de los nuevos editores creados para el juego, radica en la versatilidad y potencia que poseen para la gestión de efectos especiales. Sistemas de partículas e iluminación, falsos reflejos y la combinación de distintas cámaras simultáneas son aspectos que van mucho más allá de lo estético, y que gracias a la tecnología permite augurar un juego repleto de espectaculares efectos y detalles.



EL GRUPO SALVAJE

Cuatro personajes. Tres humanos y un robot. Y un gran jefe que vigila sus movimientos. Eso es lo que «Project Eden» pone en manos del jugador. Los cuatro principales, que el jugador tendrá bajo sus órdenes directas forman el comando de la UPA (Urban Protection Agency, o Agencia de Protección Urbana) que, en el transcurso de una investigación rutinaria, se topará con algo capaz de destrozar los cimientos de la civilizada sociedad que ha creado el hombre del siglo XXI. Cada uno de estos personajes posee sus habilidades y características bien definidas, y conjuntarlas para sacar el máximo provecho es algo que está en nuestras manos. Todos tienen algo especial. Todos tienen que realizar funciones concretas. Y todos acaban haciéndose "querer" por el jugador. Desde Carter, el líder del grupo, maduro, responsable, frío y profesional. No lo dice, pero le encanta su trabajo, lo que le fastidia sobremanera porque todo indica que los responsables de la UPA planean pasarle a los despachos en breve tiempo, dirigiendo nuevos comandos desde detrás de una mesa.

Minoko y Andre, por otro lado, forman el bando "técnico". La primera como especialista en tecnología y el segundo como ingeniero electrónico, algo básico en las misiones de estos comandos ya que la hipercientífica comunidad del futuro exige que los profesionales encargados de la protección estén versados en todo tipo de sistemas. Y, finalmente, encontramos a nuestro preferido. Cosa rara quizá, no lo discutimos, pero se nos hace que el más carismático de todos los personajes es el, en teoría, más distante de todos, al menos por su naturaleza semi humana. Amber, un cyborg hembra de 27 años resultado de la combinación de una muchacha que sufrió un terrible accidente a la edad de 19 y que fue reconstruida parte a parte, usando lo más común en el futuro: metal y circuitos integrados. Todo un "Robocop", eso sí, muy femenino, aunque parezca que su parte cibernética siempre domina sobre los restos de su humanidad.


La ambientación futurista del juego es muy diferente a la estética que se puede venir a la cabeza inspirada en "Blade Runner".


La cámara siempre sigue al personaje que estemos controlando en cada instante. En esos momentos podemos perder de vista al resto del grupo.



Cuando un enemigo esté localizado por el visor de nuestra arma, será posible moverse con bastante libertad sin tener que volver a apuntar.

COMMAN

La invasión está en marcha


Los silos de la base de submarinos de La Rochelle presentan un diseño idéntico a los que salen en la película "El Submarino".



Se acerca el día D, la fecha del desembarco de «Commandos 2» en las tiendas de todo el mundo. Tras múltiples presentaciones oficiales, visitas a los estudios de Pyro y unas cuantas entrevistas con Gonzo Suárez, con Jon Beltrán y con los demás miembros del espectacular ejército de Pyro, lo que estábamos deseando era tener, de una vez, a tiro nuestro objetivo final, la última versión de «Commandos 2». Pyro nos ha abierto las puertas de su base de operaciones y nosotros hemos aprovechado para entrar al estilo comando y tomar buena nota de todo para que lo disfrutéis en primicia. Aquí tenéis el informe de tan provechosa misión. Es alto secreto.

Pero vayamos por partes. Antes de afrontar una misión de esta envergadura hay que situarse en los antecedentes y planificar detalladamente la estrategia. El primer paso es conocer la logística, en este caso la interfaz de control, un elemento esencial que ha sufrido importantes cambios de cara a resultar mucho más intuitiva y, sobre todo, rápida, pues habrá muchos momentos de la acción donde será imprescindible cambiar rápidamente el control entre los personajes y ejecutar una determinada acción con el atajo del teclado.

ENEMIGO A LAS PUERTAS

Ya sabíamos que técnicamente «Commandos 2» nos iba a impresionar y de ello hablaremos más adelante, pero el objetivo primordial en esta misión de infiltración en los estudios de Pyro era constatar algo que ya habíamos captado en las presentaciones anteriores y ya os hemos contado anteriormente. Nos referimos a la implacable intensidad de la acción y al elevado realismo de la ambientación, lo que generalmente llamamos atmósfera o inmersión del jugador en la acción. Pues bien, tras jugar durante varias horas, pocas veces nos hemos sentido tan dramáticamente vivos dentro de un videojuego. El exagerado detalle de los gráficos, la gran extensión de las misiones con guiones con giros imprevisibles en escenarios históricos, la IA genial, las animaciones anatómicamente perfectas y la apabullante ambientación, son los ingredientes que conforman un desarrollo que engancha irremisiblemente y nos sumerge, no sólo en la trama, sino también en el propio entorno, hasta el punto de poner en alerta roja nuestro sentido de la supervivencia. Todos los elementos que recrean el entorno nos rodean con tanto realismo que, a pesar de contemplar a los personajes y la acción desde una perspectiva isométrica, nuestra presencia en los escenarios es más creíble y apasionante que en un juego de perspectiva subjetiva o en primera persona, lo que constituye el principal mérito del programa y el responsable directo de una adicción que raya en la locura. En suma, mientras nos infiltramos en las bases enemigas con un sigilo total estamos casi permanentemente al borde del infarto y con la mirada fija en el campo de visión y la reacción de cada soldado alemán. Y es que estos malos de película no se limitan a ojear como linces, también han


Noquear, amordazar y ocultar a los soldados enemigos es la mejor táctica para no ser descubiertos.

DOS 2 *Men of Courage*



Los impresionantes muros del castillo prisión de Colditz os pondrán los pelos de punta, pero son ideales para ocultarse de la vigilancia.



En algunas misiones habrá que tener en cuenta a la fauna local, pues incluso pueden servirnos como medio de transporte. En la imagen uno de los animales que podremos ver en «Commandos 2».



Los sombreados son fotorrealistas, tanto en exteriores con luz diurna o nocturna, como en los interiores con luz artificial.

Adiós a los ángulos muertos





Sin duda, la novedad de «Commandos 2» que más ha trascendido hasta la fecha es la optimización del motor gráfico, que suaviza el efecto de zoom y permite girar la cámara en tiempo real en el interior de los edificios, mientras que los exteriores cuentan con cuatro ángulos de perspectiva para que podamos escudriñar todo el escenario sin dejarnos nada sin explorar, algo imprescindible dado el considerable tamaño de cada una de las bases enemigas y de las distintas instalaciones incluidas en las misiones, con cientos de interiores repletos de salas y pasillos por explorar, en los que en cualquier momento podemos encontrarnos con un guardia enemigo.

Como tendremos que controlar, o al menos vigilar, a múltiples personajes que pueden estar en diferentes partes de la base enemiga, la asignación de cámaras de seguimiento y la división de la ventana de juego en varias pantallas independientes otorgan a la doble visualización frecuencia necesaria para controlar al mismo tiempo a varios personajes, pues los comandos tendrán que ejecutar con frecuencia acciones simultáneas entrelazadas directamente.



Los efectos visuales de las explosiones son impresionantes, con multitud de materiales volando por los aires y una devastadora onda expansiva.

sido dotados de un fino sentido del oído, por lo que nuestros pasos, el grito de un soldado al ser atacado o un simple portazo, los pondrá en alerta y empezarán a rastrear toda la zona. Sus reacciones equivalen justo a lo que haríamos nosotros si estuviéramos en su pellejo. Vamos, que su astuta y atenta inteligencia artificial supone el mayor reto al que os habréis enfrentado cuando se trata de evitar ser descubierto. El antídoto es sobrevivir con sigilo, nervios de acero, planificación de cada paso e inteligencia en la toma de decisiones. Hay decenas de soluciones, con la lógica como denominador común a todas ellas.

La vuelta al mundo en clave bélica

«Commandos 2» se desarrolla a lo largo de 12 misiones que recorren escenarios tan históricos como conocidos para los aficionados al cine bélico. Algunas misiones están basadas en acciones reales de la guerra, mientras que otras son una fantástica representación de películas clásicas sobre la Segunda Guerra Mundial.

1. Base submarina de La Rochelle



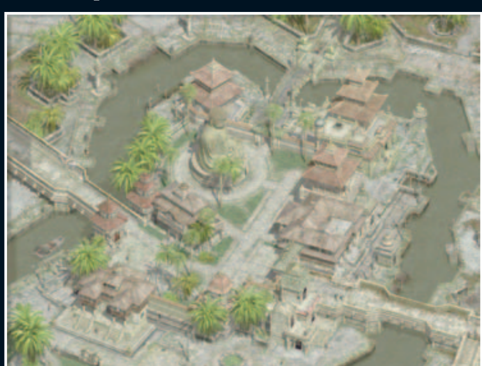
Una misión doble, pues la primera fase acontece durante la noche y la segunda fase a plena luz del día. Robar la máquina de códigos Enigma, rescatar a un submarino capturado y a su tripulación son los objetivos. Natacha se encuentra infiltrada en las fuerzas enemigas como secretaria del general, mientras que Whiskey será de gran ayuda. El diseño del escenario, especialmente los hangares del puerto, está basado en la grandiosa película "El Submarino (Das Boot)" de Wolfgang Petersen.

2. Mar ártico en Islandia.



El blanco manto de la nieve enmarca la misión en la secreta base naval de Islandia. Hay que sabotear el destructor y escapar en el submarino. Casi toda la acción transcurre en los asfixiantes interiores del destructor y el submarino, que no perdonan los errores. Una buena misión para ir conociendo las habilidades de algunos comandos.

3. Templo Budista en la India.



Cambio radical de escenario para entrar en el tenso ambiente de un templo budista de Imphal, en la India. Hay que rescatar al líder espiritual y eliminar al tirano que domina el lugar con mano de hierro. Habrá que reclutar a los nativos del lugar, los Ghurkas y proporcionarles el armamento que necesitan para iniciar la revuelta.

4. El puente sobre el río Kwai



No podía faltar el escenario más famoso del género bélico, que salta por los aires en el magnífico film de David Lean. Claro está que tendremos que rescatar al teniente, interpretado por Sir Alec Guinness en la película para pedirle consejo sobre el mejor lugar para colocar los explosivos. Cruzar el río a lomos de un elefante y rescatar a los prisioneros son acciones que prometen superar la espectacularidad de la película.

5. Los cañones de Yakatone



Sí, como "Los cañones de Navarone", pero con vuestros comandos en la piel de Gregory Peck, David Niven, Anthony Quinn y compañía. Cambia radicalmente el escenario, que en esta ocasión en una de base militar de las Islas Solomon del pacífico. Hay que contactar con un naufrago, hacerse con los explosivos y escapar en el hidroavión. El mapa no es muy grande, pero está plagado de soldados enemigos.

6. El portaviones Shinano



La joya de la armada japonesa está anclada en un puerto del mar de China, y los comandos tendrán que aprovechar la oportunidad para sabotearlo. Hay que contactar con el artificiero, el ladrón y Natacha, pero conseguir los explosivos y subir al portaaviones no será nada fácil. La acción se divide en dos misiones; la infiltración en el puerto y la misión una vez a bordo del Shinano.

7. Una villa en Normandía



Con el título de "Salvar al soldado Smith" quedan claras las intenciones de esta misión: ser un fiel reflejo del combate en las villas francesas que vimos en toda su crudeza en la película de Steven Spielberg. Un grupo de soldados americanos, entre los que se encuentra nuestro Ryan particular, está resistiendo en la iglesia del pueblo. Los edificios están casi en ruinas, y será necesario rescatar a tres miembros del comando. Cuando el pueblo esté tomado habrá que prepararse para resistir la ofensiva alemana con los impresionantes "Panzer" como punta de lanza.

8. Colditz



La famosa prisión, con exteriores e interiores fielmente recreados, os espera con las puertas abiertas, aunque férreamente vigiladas. Con operaciones nocturnas y dierunas, rescatar al ladrón y agenciarse las tres partes de un plan secreto son los objetivos de una misión en la que incluso habrá que provocar un motín. La fuga, nada menos que en un globo.

9. París



Los campos Elíseos y la Torre Eiffel, y nuestro comando no precisamente de turismo. El objetivo de la misión todavía es incierto, pero en el corazón de la Francia ocupada está la clave de la reconquista. La famosa resistencia francesa nos echará una mano para completar está monumental misión.

Nueve heroes y un destino

Uno de los tesoros más preciados que hemos obtenido en esta investigación en la base de Pyro han sido las fichas militares de los personajes que integran el nuevo grupo de comando, con fotos de alto secreto. A algunos ya los conocéis de vuestras aventuras detrás de las líneas enemigas y en el cumplimiento más allá del deber, y os sorprenderán las nuevas incorporaciones, con especial atención a un "sexo débil" de armas tomar y al mejor amigo del hombre, dos nuevos comandos que tienen muchas cosas que decir en las complicadas misiones.



Nombre: JACK O'HARA
Fecha de nacimiento: 10 de Octubre de 1909
Lugar de nacimiento: Dublín
Nacionalidad: Irlandesa
Graduación: Sargento
Especialidad: Combate de comandos
Altura / Peso: 1,95 cm. / 99 kg.
Carácter: Extremadamente violento, gran iniciativa e independencia.
Habilidades: Experto en lucha cuerpo a cuerpo y con armas blancas.



Nombre: RENE DUCHAMP
Fecha de nacimiento: 20 de Noviembre de 1911
Lugar de nacimiento: Lyon
Nacionalidad: Francesa
Graduación: Soldado
Especialidad: Espionaje
Altura / Peso: 1,93 cm. / 81 kg.
Carácter: Amable y conversador (habla 5 idiomas).
Habilidades: Experto en comunicaciones y técnicas de infiltración y sabotaje.



Nombre: THOMAS HANCOCK
Fecha de nacimiento: 14 de Enero de 1911
Lugar de nacimiento: Liverpool
Nacionalidad: Inglesa
Graduación: Soldado
Especialidad: Artificiero
Altura / Peso: 1,82 cm. / 79 kg.
Carácter: Gran valentía, audacia y temeridad.
Habilidades: Fabricación de explosivos con todo tipo de materiales.



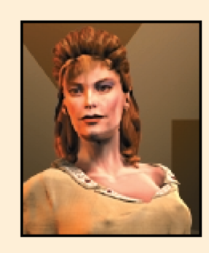
Nombre: JAMES BLACKWOOD
Fecha de nacimiento: 3 de Agosto de 1911
Lugar de nacimiento: Melbourne
Nacionalidad: Australiana
Graduación: Soldado
Especialidad: Operaciones navales
Altura / Peso: 1,85 cm. / 82 kg.
Carácter: Libertino, juerguista y jugador.
Habilidades: Inestimable en toda operación sobre el agua.



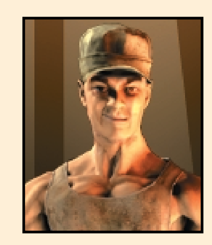
Nombre: SAMUEL BROOKLYN
Fecha de nacimiento: 4 de Abril de 1910
Lugar de nacimiento: Brooklyn
Nacionalidad: Norteamericana
Graduación: Soldado
Especialidad: Conductor, operaciones motorizadas.
Altura / Peso: 1,87 cm. / 83 kg.
Carácter: Muy desconfiado.
Habilidades: Amplios conocimientos de mecánica y todo tipo de armas.



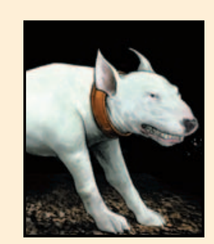
Nombre: SIR FRANCIS T. WOOKRIDGE
Fecha de nacimiento: 21 de Marzo de 1909
Lugar de nacimiento: Sheffield
Nacionalidad: Inglesa
Graduación: Soldado
Especialidad: Francotirador.
Altura / Peso: 1,87 cm. / 81 kg.
Cárácter: Frío, calculador y muy reservado.
Habilidades: Experto francotirador y extremadamente útil en eliminaciones selectivas.



Nombre: NATASHA NIKOCHEVSKI
Fecha de nacimiento: 21 de Abril de 1912
Lugar de nacimiento: Kiev.
Nacionalidad: Soviética.
Graduación: Teniente.
Especialidad: Infiltración entre el enemigo, seducción.
Altura / Peso: 1,72 cm. / 58 kg.
Carácter: Fría y calculadora, impetuosa y avasalladora.
Habilidades: Perfecta para llamar la atención del enemigo o trabajar para ellos con la tapadera de secretaria para servir como agente infiltrado.



Nombre: PAUL TOLEDO
Fecha de nacimiento: 1 de Marzo de 1916
Lugar de nacimiento: París.
Nacionalidad: Francesa.
Graduación: Soldado.
Especialidad: Infiltración y robo.
Altura / Peso: 1,57 cm. / 48 kg.
Carácter: Reservado pero noble, un buen camarada.
Habilidades: Pequeño y corpulento, su agilidad y velocidad son excepcionales.



Nombre: WHISKEY
Fecha de nacimiento: Aproximadamente en 1935
Lugar de nacimiento: Desconocido.
Raza: Bull Terrier.
Graduación: Indeterminada.
Altura / Peso: 45 cms. / 29 kg.
Carácter: Leal hasta la muerte.
Habilidades: Fuerte y rápido, puede convertirse en una fiera, distraer la atención o pasar diversos objetos entre las líneas enemigas.

TODA UNA AVENTURA

Sin duda, se puede catalogar a «Commandos 2» como un juego de estrategia basado en tácticas de guerrilla, pero el guión de las misiones es tan inmenso y enrevesado que siempre os sentiréis como los protagonistas absolutos de una aventura gráfica de gran calibre. La presentación de las misiones, los abundantes diálogos -cara a cara o por radio- entre los personajes, los interludios, el descomunal tamaño de las bases con kilométricos escenarios interiores en los edificios y el hecho de que para lograr el objetivo de cada misión sea preciso ir completando numerosas misiones secundarias convierte a cada misión en una aventura completa de tintes cinematográficos. En la última página de este informe os hemos ampliado esta interesante información con los detalles de las misiones y sus históricos escenarios para que apreciéis la inmensidad del programa, que se completa con misiones extra a las que se accede al recoger determinados objetos en cada misión.

LECCIÓN DE GRÁFICOS

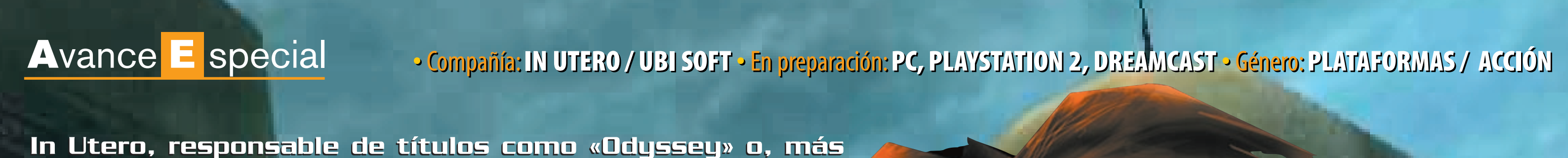
El segundo objetivo de nuestra misión en los estudios de Pyro consistió en elaborar un informe de reconocimiento de los apartados técnicos del programa, esta vez en persona y no por fotografías de los servicios de inteligencia. Las imágenes capturadas que os presentamos os pueden dar una idea bastante aproximada de la enorme calidad visual de los escenarios, sin olvidar su fidelidad histórica. Incluso en la resolución base de 640x480 el nivel de detalle y la riqueza gráfica impresionan hasta el punto que por momentos se olvida que no hay aceleración 3D y todo se ejecuta por software.

Este espectacular entorno se ha construido con un arduo y extraordinario trabajo de texturización sobre mallas que ya se merece por nuestra parte su reconocimiento como el mejor que hemos visto en esta cada vez más en desuso metodología infográfica de crear los escenarios. La iluminación es alucinante, con sombreados tan fotográficos como dinámicos y una prodigiosa recreación de la naturaleza de la luz generada por linternas, luces y focos de vigilancia. La misión nocturna en la base submarina de "La Rochelle" es una delicia para los que gustan de la ambientación generada con el tratamiento de la luz, un realismo en la iluminación que se repite en el interior de los edificios.

PRIMERA IMPRESIÓN

El resumen de nuestra primera toma de contacto real con «Commandos 2» arroja un resultado tan positivo que vamos sobre seguro al afirmar que estamos ante una obra maestra. Es posible que en algunos aspectos técnicos sea mejorable, aunque poco, pero su principal virtud es llevar la jugabilidad y la adicción a cotas difícilmente descriptibles y aún menos mensurables. Nuestra valoración final se acercará mucho a la máxima, pero lo más importante es que no nos cabe ninguna duda que entusiasmará a todos, volviendo locos a los fanáticos del original y enganchando a miles de adeptos con la intensidad y dramatismo de una acción bélica que transcurre en una atmósfera absorbente hasta límites indescriptibles incluso para los videoadictos más desbocados.

A.T.I



In Utero, responsable de títulos como «Odyssey» o, más recientemente, «Jekyll & Hyde», ultima el lanzamiento de «Evil Twin Cyprien's Chronicles», un juego oscuro y enigmático con el que pretende introducirse en el género de las plataformas 3D. A pesar de que este género se asocia tradicionalmente con las consolas y el público infantil, basta con echar un vistazo a la barroca concepción de sus decorados, para comprender que nos encontramos ante un título que también tendrá mucho mucho que ofrecer a un público más adulto.

Evil Twin Cyprien's Chronicles

Contempla el Lado Oscuro

Aunque es cierto que el anterior trabajo de In Utero, «Jekyll & Hyde», poseía una ambientación gótica muy marcada, propia de la época en la que estaba situado, si tuviéramos que colocarlo al lado de su próximo proyecto, «Evil Twin», resultaría más inocente que un capítulo de Barrio Sésamo. Y es que si algo llama la atención de este futuro juego es sin duda su aspecto recargado y barroco, que no tiene nada que ver con lo que estamos acostumbrados en un los juegos de su género. No obstante «Evil Twin» es, como se suele decir, mucho mas que una cara bonita y, sin duda, su mezcla de elementos de diferentes géneros, su rico argumento y su intensa jugabilidad tendrán la misma influencia, o quizá incluso más, a la hora de valorar su futuro éxito.

POR DENTRO...

El argumento del juego gira alrededor de un niño, Cyprien, que se ve arrastrado a un mundo onírico para rescatar a sus amigos que han sido hechos prisioneros. La especial naturaleza de este mundo de sueños le permitirá transformarse de vez en cuando en una versión superpoderosa de sí mismo, Super Cyprien, poseedora de asombrosas habilidades.

A pesar de que «Evil Twin» es, básicamente, un juego de plataformas en 3D, comparte, como viene siendo habitual últimamente en los juegos de este tipo, muchos elementos en común con otros géneros, como la acción o la aventura. Así, a las habilidades tradicionales de saltar o correr, Cyprien añadirá el uso de un tirachinas con el que podrá enfrentarse a los abundantes enemigos que poblarán el juego. Este arma la podrá utilizar desde la perspectiva estándar del juego de tercera persona, o desde una vista especial en primera que le permitirá apuntar y graduar la fuerza del disparo con mucha mayor precisión, pero en la que no podrá moverse ni ver nada que no tenga justo delante. Además, también tendrá que hablar con una gran cantidad de personajes y usar sus consejos para solucionar todo tipo de puzzles. Super Cyprien, por su parte, carecerá de la habilidad de hablar, por ejemplo, pero a cambio poseerá habilidades de combate mucho más poderosas, como bolas de fuego o rayos. En este sentido, una de las características más interesantes del juego será que a medida que avancemos por la aventura iremos ganando acceso a nuevas armas y habilidades que nos harán cada vez más poderosos.

...Y POR FUERA

Pero si el sistema de juego será uno de los puntos fuertes de «Evil Twin», el otro lo será sin ningún lugar a dudas su esmerado diseño y ambientación, que mezclan elementos de fuentes tan diversas como Alicia En El País De Las Maravillas, de Walt Disney, Pesadilla Antes De Navidad, de Tim Burton, o La Ciudad De Los Niños Perdidos, de Jeunet y Caro. Esta ecléctica mezcla está dando lugar a un juego oscuro y mágico. Por supuesto para conseguir este resultado el esfuerzo de diseño que ha habido que realizar ha sido muy importante, tanto a nivel creativo como técnico. Así, mientras que en el primero de estos aspectos destaca el increíble trabajo de los diseñadores, en el segundo nos han sorprendido las posibilidades que se intuyen en el motor del juego. Mientras esperamos a ver si estas expectativas se cumplen, sólo nos queda desearos que tengáis felices sueños... porque tras jugar a «Evil Twin» no volveréis a tenerlos.

J.P.V

TAMBIÉN PARA CONSOLA



Además de en formato PC, «Evil Twin» aparecerá también en el catálogo de PlayStation 2 y de Dreamcast, algo que parece tener sentido considerando la mayor tradición de juegos de plataformas en el sector de las videoconsolas con respecto al de PC.
Por lo que respecta a su jugabilidad las tres versiones serán prácticamente idénticas y, de hecho, tanta es la similitud que sólo podremos jugar a la versión de PC utilizando un pad de control. En el aspecto técnico, por el contrario, sí que habrá diferencias, impuestas por las evidentes distancias entre las plataformas. Así, mientras que la versión de PlayStation 2 se aprovechará de una mayor potencia gráfica, probablemente con la inclusión de una mayor cantidad de personajes en la pantalla de manera simultánea o aumentando el número de polígonos del protagonista, la versión de Dreamcast sacará especial partido de las capacidades online de la consola de Sega.
Entre las promociones que se están barajando figura la posibilidad de descargarse de Internet mejoras para el juego, como nuevas ropas, armas o efectos especiales, al completar determinadas fases. Lo que todavía no se ha comentado es la forma en que se trasladarán, si es que lo hacen, estas diferencias a la versión de PC.

MUNDOS DE ENSUEÑO

«Evil Twin» pondrá a nuestra disposición ocho mundos diferentes que tomarán la forma de islas dentro del universo onírico general que forma el juego. Entre todos ellos sumarán un total de 76 niveles diferentes, en los que se mezclarán en diferentes proporciones los elementos característicos de los juegos de acción y plataformas con los propios del género de la aventura. Seis de estas ocho islas, la parte central del juego, representan las prisiones de las que deberemos rescatar a cada uno de nuestros amigos, y cada una de estas misiones refleja de forma oscura y retorcida la personalidad del que está encerrado en ella.
Esta es la lista de esas seis islas y lo que podéis esperar encontrar en ellas.

LA ISLA MECÁNICA

Se trata de una isla de aspecto industrial construida a partir de piezas de Mecano y otros juguetes similares. Lógicamente, los enemigos que la pueblan serán igualmente mecánicos. Para liberar a nuestro amigo Fred tendremos que acabar con un gigantesco robot en el que está encarcelado.

LA GRAN PLANTA

El interés de Vincent por la jardinería se ve retorcido en esta terrible isla repleta de todo tipo de horribles plantas, desde enormes árboles hasta peligrosísimas lianas. Nuestro amigo se encuentra atrapado por una gigantesca raíz malvada con la que habrá que acabar echando mano de las habilidades y armas de nuestro protagonista.

LA ISLA DE LA GRASA

Esta extraña isla refleja la fijación de Jocelyn por la comida. Además de acabar con todo tipo de horrendos cocineros y con criaturas aún más extrañas, algunas escapadas de los surrealistas cuadros de Archiboldo, tendremos que cocinar una receta especial para dársela al monstruo que tiene prisionera a nuestra amiga.





EL MUNDO ENCANTADO

Esta isla es una horrible perversión del tradicional universo de los cuentos de hadas populares de toda la vida. Los personajes que nos encontraremos en ella habrán perdido sus mentes, así que además de las tareas comunes a todos los mundos (rescatar a nuestro amigo de turno), en esta isla tendremos que ocuparnos de devolver todo a su estado natural.

LA ISLA DE LA ESCUELA

En esta isla se reflejará el miedo de nuestro amigo Stephen al colegio y sus castigos. En ella nos encontraremos con los típicos matones de los institutos, los deshumanizados enfermeros y otros muchos estereotipos de las aulas igualmente temibles. Para completarla tendremos que conseguir liberar a Stephen, nuestro amigo, de su castigo.

LA BASE MILITAR

En este nivel de aspecto futurista tendremos que intervenir en la guerra entre dos clanes, los Folk y los Flying, y tras conseguir que hagan las paces ayudarles en su enfrentamiento con un enemigo común. Además, por supuesto, también habrá que liberar a David.
Además de estas islas, también podremos jugar una isla inicial, de entrenamiento, y una final.







LAS AVENTURAS DE CYPRIEN



La increíble fauna con la que nos iremos encontrando en cada una de las islas, demuestra la imaginación de los diseñadores del juego.

El protagonista es un niño de diez años, Cyprien, que tiene un alter ego, Super Cyprien, capaz de sacarle de apuros.



A lo largo de las islas, Cyprien tendrá que ir rescatando a sus amigos, uno por uno, de sus propias pesadillas.

Una de las características más interesantes de «Evil Twin» es la profundidad y la intensidad de su argumento, algo si no inédito al menos sí bastante infrecuente en un juego de plataformas. El protagonista, Cyprien, es un niño huérfano de diez años sin ninguna familia que vive en un orfanato. El día de su cumpleaños, que también es el aniversario del accidente que acabó con la vida de sus padres, sus amigos deciden celebrar una fiesta en su honor, pero él se enfada y abandona la habitación. Solo en su cuarto Cyprien llora por su niñez que cree perdida para siempre. De repente, se produce una explosión en la sala del cumpleaños y todos sus amigos desaparecen. Al mismo tiempo, Cyprien es transportado a un misterioso mundo onírico repleto de monstruos y de las versiones retorcidas y extrañas de objetos reales. Sin saber muy bien lo que ha sucedido, Cyprien deberá enfrentarse en él a todos sus miedos así como a los de sus amigos, cuyos lados oscuros han tomado el control de diferentes partes del mundo. Afortunadamente, nuestro héroe cuenta con el poder de su imaginación que, en este mundo, le permite convertirse en el superhéroe de sus sueños, Super Cyprien. Este argumento se irá desarrollando a lo largo del juego mediante la interacción con diferentes personajes que nos iremos encontrando y con la utilización de una cantidad inusitadamente alta de secuencia cinemáticas. Así, en «Evil Twin» nos podremos encontrar con alrededor de un centenar de personajes diferentes de lo que podremos hablar con aproximadamente la mitad, así como con más de 200 secuencias con una duración total de más de una hora y media. Esta fuerte carga argumental potenciará sin duda la parte de aventura del juego frente lo que pertenece estrictamente al género de plataformas, dando lugar a una interesante mezcla de conceptos.



Los escenarios son bellos y oscuros y el juego tiene muchos elementos inquietantes, propios de las películas fantásticas y de terror.



Los saltos, mientras se trata de eliminar a infinidad de enemigos que se abalanzan sobre nosotros, serán habituales en este juego.

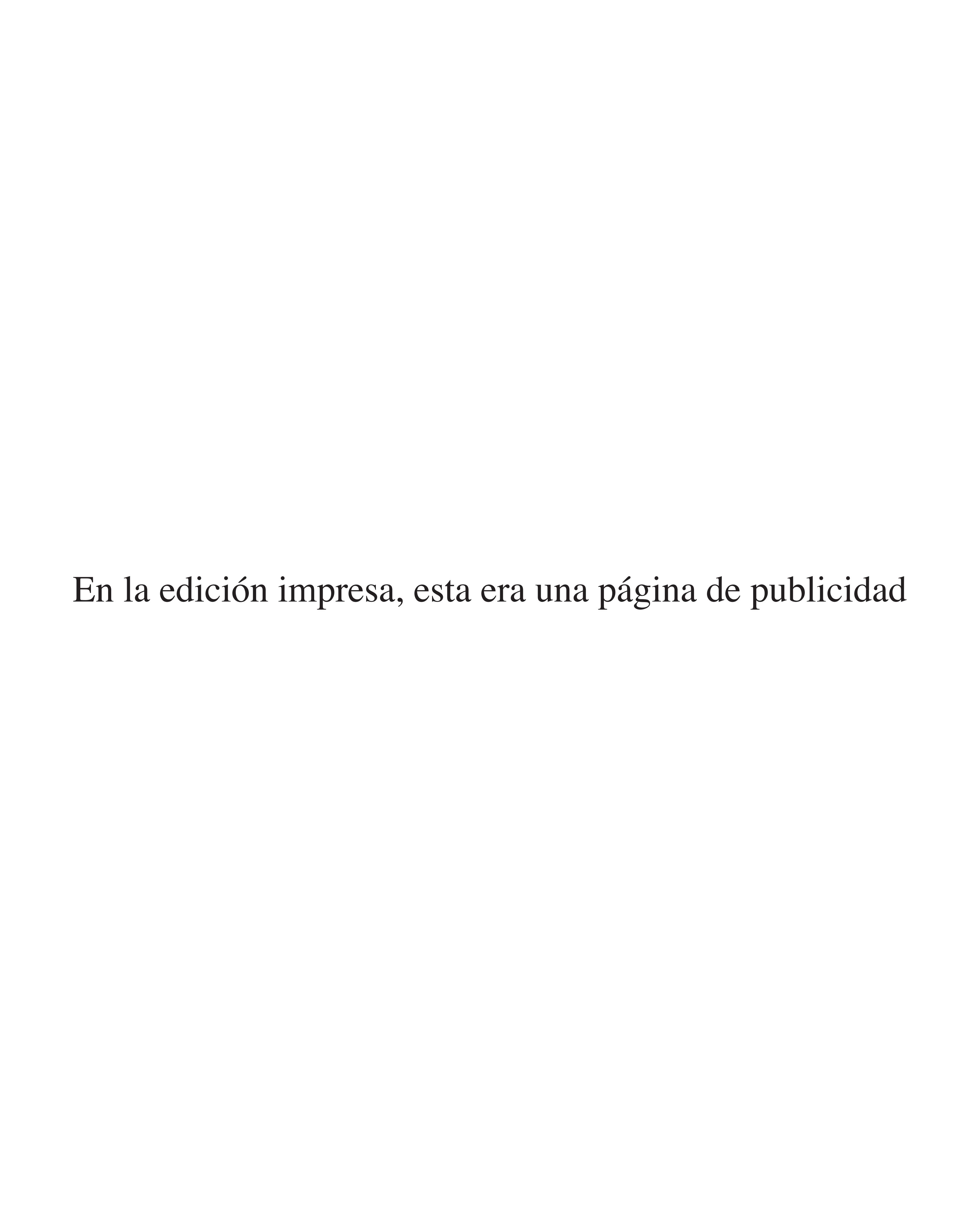


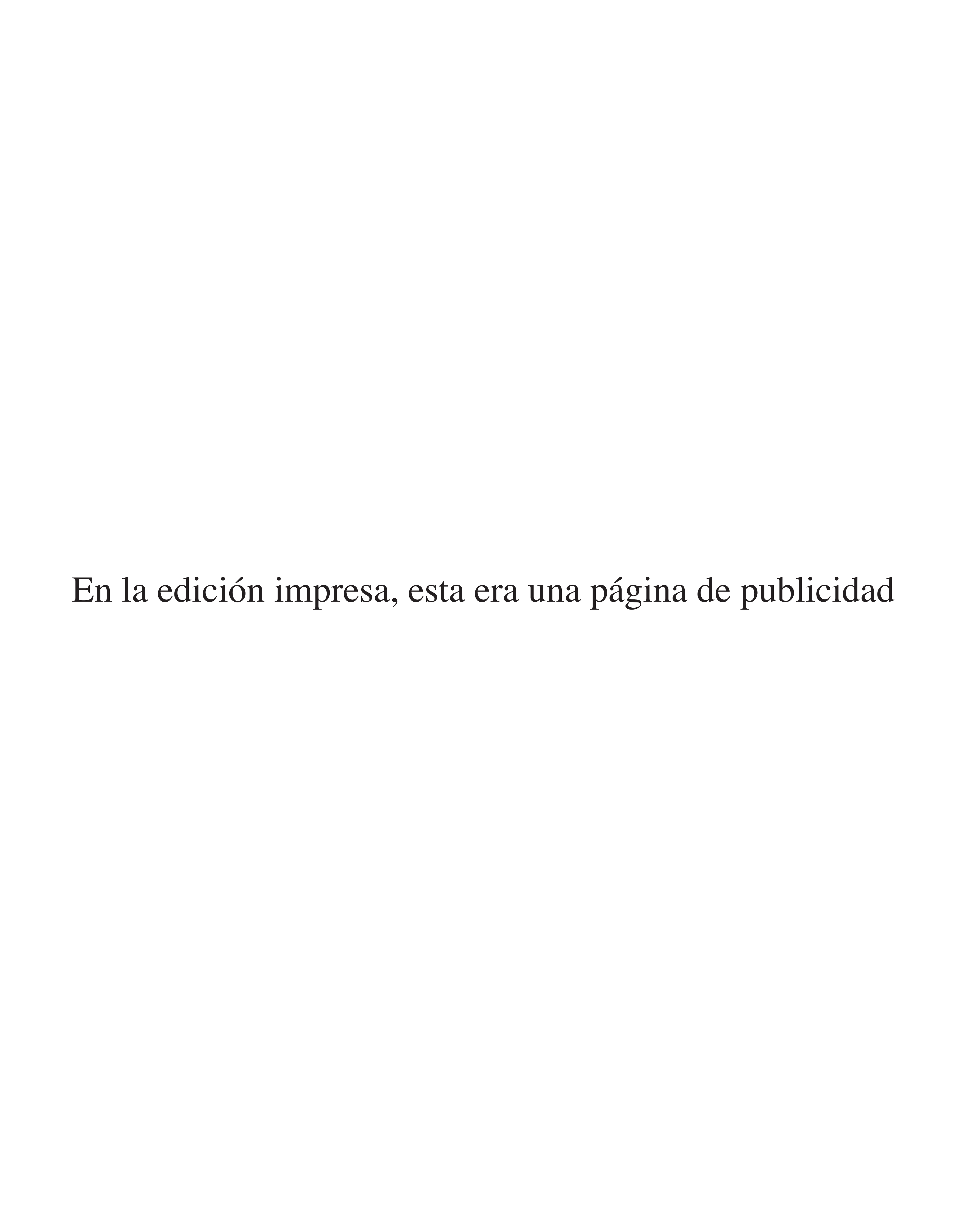
Cada isla refleja, de una forma retorcida, los miedos o aficiones de nuestros amigos.

DE LA TELEVISIÓN AL PC

Un hecho curioso acerca de «Evil Twin» es que inicialmente no fue concebido como un juego de ordenador, sino como una serie de televisión. Esta serie, que debía combinar animación 2D y 3D, supuestamente iba girar alrededor de los miedos de los niños, como el monstruo que está debajo de la cama o esa parte del sótano a la que no llega la luz, pero al parecer ninguna compañía televisiva lo consideró apropiado para su franja infantil. Curiosamente, varias de estas compañías consideraron que el argumento sería una gran base para un videojuego. Así las cosas, el proyecto pasó de la rama de In Utero responsable de películas de animación a la responsable de los videojuegos, se llegó a un acuerdo con Ubi Soft y el resto es historia… o lo será cuando aparezca el juego.

Aunque «Evil Twin» se planteó como una serie para televisión, al final se decidió crear un juego de ordenador.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Agosto, el mes del reposo

El mes de Agosto ha sido parco en novedades y noticias, una situación que se repite todos los años y que resulta incomprensible, pues es durante los meses de verano cuando la gran mayoría de usuarios tienen tiempo de andar "cacharreando" en sus ordenadores. Sin duda muchos habréis aprovechado para actualizar los controladores, sobre todo con los nuevos Detonator de nVidia. Analizando el segmento de las tarjetas gráficas, ATI está dispuesta a plantar cara a nVidia con una nueva tecnología —SmartShader— que implementará en su futuro procesador, que por ahora recibe el nombre de RS200. Los fabricantes han decidido apostar más por la clase asequible, y casi todos han puesto en el mercado tarjetas gráficas con los procesadores GeForce MX 200 y 400, que ofrecen una excelente relación prestaciones/precio. También es cierto que tanto Asus como Creative y Elsa ya tienen modelos que integran GeForce3, pero a pesar de esta competencia, los precios no bajan y sigue siendo prohibitivo acceder a la joya de la aceleración 3D. El audio parece estar en un in-pass, pues Creative ha jubilado el procesador EMU10K1, sin duda el más exitoso de su historia, y el DSP Audigy promete revolucionar el sonido 3D junto con las nuevas librerías EAX ADVANCED HD. Hercules, con su destacable nueva gama GameSurround, quiere pelear duro contra gigante del audio para PC, mientras que Terratec sigue estando en un discreto tercer plano. Las placas base y los procesa presentan nuevos modelos de chipsets y versiones con más velocidad de reloj en las CPU. Todavía no ha aparecido ninguna plataforma nForce, pero AMD y su chipset 760 se configuran como la solución perfecta para Athlon. Intel ha reaccionado bajando precios para su Pentium 4.

CREATIVE GeForce 3



Fabricante: **CREATIVE LABS**
Compatibilidad: **WINDOWS 98 / ME / 2000**
Distribuidor: **CREATIVE LABS**
Precio: **89 900 Ptas / 540 €(IVA INCLUIDO)**
Más información: **www.creativelabs.com**

Estaba claro que tras la aparición de la Hercules 3D Prophet III, Creative no iba a tardar mucho en dar la réplica con su tarjeta gráfica GeForce 3. La hemos sometido a las mismas pruebas que en su día tuvo que soportar el modelo de Hercules, y los resultados, aunque casi idénticos, ofrecen algunas variaciones interesantes.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

El procesador gráfico nVidia GeForce3 que integra la Creative GeForce3 está fabricado en proceso de 0.15 micras e integra 57 millones de transistores, cifra que dobla al GeForce2 Ultra y supera en un 20% al procesador Intel Pentium 4. Esta horda de transistores le permite llegar a unas prestaciones puras de 800 billones de operaciones por segundo. Los módulos de memoria gráfica DDR, con una capacidad de 64 MD, funcionan a 460 MHz, velocidad que supera a la establecida por nVidia como estándar. Sorprende que Creative potencie tanto la velocidad de la memoria gráfica, pues no ha incluido disipadores sobre los módulos de memoria, algo que sí encontramos en el modelo de Hercules. No obstante, el funcionamiento ha sido perfecto y la tarjeta gráfica no ha colgado el sistema en ninguna ocasión.

Los 64 MB de memoria DDR funcionan bajo la tecnología Lightspeed Memory Architecture, una revolucionaria gestión de memoria que gracias a la excelente optimización del hardware consigue un ancho de banda de 7.36 Gb/s, lo que asegura que el intercambio de datos (texturas) entre el procesador y la memoria no ralentizará las operaciones, tal y como ocurre en todos los procesadores gráficos creados hasta nuestros días.

El procesador gráfico GeForce3 también integra un procesador de vídeo de alta definición (HDVP) para que la reproducción de DVD-Vídeo ofrezca toda la definición sin el más mínimo salto ni impureza en la imagen, siempre que el master del DVD que estemos usando se encuentre en buenas condiciones.

Entre las prestaciones multimedia de esta tarjeta cabe destacar la presencia de una salida de vídeo para que podamos ver la imagen del ordenador en una televisión convencional.

LAS PRUEBAS

Entre el abundante software que Creative ha incluido en la tarjeta, hay que destacar las demostraciones de nVidia, creadas para mostrar los alucinantes efectos del motor nfiniteFX Engine, protagonista absoluto del procesador GeForce3 y responsable de la mayor revolución gráfica en la creación de entornos 3D desde que apareciera el chip Voodoo de 3Dfx. No hay que olvidar que este motor gráfico permite a los desarrolladores de juegos programar con total libertad la fisonomía de los polígonos, tanto en su superficie como en la iluminación y demás efectos que inciden sobre ellos. Gracias a las funciones de Vertex Shader (programación de vértices), Pixel Shader (programación de luces y efectos de superficie en cada pixel) y BumpMapping (ondulaciones), los grafistas pueden dotar a los entornos 3D de una naturalidad desconocida hasta ahora y cada vez más próxima a las maravillas de una estación Silicon Graphics.



Todos los calificativos de grado superlativo le valen a esta Creative GeForce 3.

Para las pruebas de rendimiento utilizamos 3Dmark 2001, pues emplea las funciones de DirectX8 que permiten controlar el motor nfiniteFX. El resultado del test arroja un valor prácticamente idéntico al obtenido por la Hercules 3D Prophet III, una cifra que duplica el valor obtenido por una tarjeta gráfica equipada con un procesador GeForce2 y supera también a la Hercules 3D Prophet 4500 equipada con un Kyro II, aunque la diferencia no es tan excesiva con la opción de T&L por hardware desconectada.

VALORACIÓN

En los benchmarks de prestaciones en videojuegos como «Quake III», «Unreal Tournament» y «Black&White», la Creative GeForce3 sólo tiene rivales en los modelos de la competencia que equipan este procesador, y da buena cuenta de las tarjetas gráficas de la generación anterior, en especial a la ATI Radeon. Las tasas de fps son tan elevadas que se puede jugar a resoluciones de 1600 x 1200 puntos sin bajar de los 30 fps. A destacar las magníficas prestaciones con antidentado por hardware, cuyo resultado visual es la total eliminación del efecto sierra de los polígonos, y sin repercutir en exceso en el rendimiento.

Todos los calificativos de grado superlativo le valen a la Creative GeForce3, una de las pocas ocasiones en las que esta marca denomina a un modelo mediante el nombre del procesador gráfico que integra. Esta vez sin duda merece la pena, porque por encima de un precio a todas luces desorbitado, encontramos una tarjeta gráfica que satisface incluso las exigencias de ensueño.

Matrox Millenium G550

Aunque el indiscutible liderazgo de nVidia y ATI en el sector de las aceleradoras gráficas domésticas ha hecho que Matrox reduzca considerablemente su presencia en este segmento, la compañía gala no renuncia a seguir innovando con el propósito de ofrecer tarjetas gráficas capaces de satisfacer a los profesionales de la creación gráfica que además necesiten buenas prestaciones en Direct3D y OpenGL para cuando echan unas partidas a sus videojuegos favoritos. Fruto de esta política es la nueva Millenium G550, que integra el procesador G550, 32 MB de memoria DDR, una RAMDAC de 360 MHz y la tercera generación de la tecnología DualHead, una de las mejores a la hora de duplicar la salida de vídeo para trabajar con dos monitores, y ahora con soporte bajo Windows 2000. El procesa-



dor G550 está fabricado en proceso de 0.18 micras y dispone de un doble bus interno de 256 Bit. La interfaz de memoria de 64 Bit soporta memoria DDR (doble ratio de transferencia) y el modo AGP4X para la comunicación con la placa base y la CPU. La Matrox Millenium G550 es compatible con DirectX 8 y OpenGL, y entre las funciones gráficas de aceleración 3D que ejecuta por hardware destacan el mapeado de ondulaciones, paleta de 32 bit de color, Z-búfer, filtrados anisotrópicos y multitexturas. En este apartado, su novedad más importante es el motor gráfico HeadCasting, que permite modelar con más libertad y precisión los rostros en modelos poligonales.

s**Más información:** www.matrox.com

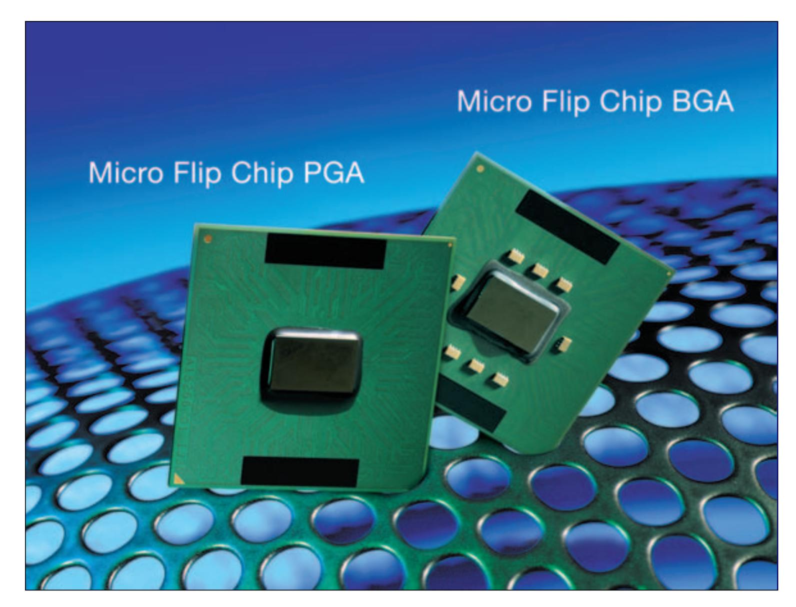
Compatible: **PC (AGP) y Mac**

Audigy, nuevo procesador de sonido de Creative

El magnífico procesador EMU10K1 integrado en las tarjetas de sonido SoundBlaster Live! por fin tiene un sucesor. Se trata, ni más ni menos, del procesador de audio Audigy, cuatro veces más potente en potencia de proceso y capaz de ejecutar en 32 Bits los más complejos algoritmos de sonido. Creative acaba de anunciar su nacimiento y a la fecha de cierra de esta edición aún se desconocían las características técnicas del procesador Audigy y la fecha en la que comenzará su integración en la nueva gama de tarjetas de sonido de Creative.
Lo que sí ha trascendido es que supone la evolución necesaria para afrontar el procesamiento de las nuevas librerías EAX ADVANCED HD, que potencian las prestaciones de sonido envolvente en tiempo real de las extensiones EAX. Sus características más notables son la capacidad para generar simultáneamente cuatro entornos sonoros, transición auditiva natural de un entorno a otro con morphing en tiempo real, espacialización en 3D para precisar la distancia a la fuente de sonido, reflejos reales en el entorno 3D y filtrados de banda alta para recrear la acústica de los entornos cerrados y abiertos.
El procesador Audigy ha sido diseñado específicamente para el audio multimedia y para procesar las librerías EAX ADVANCED HD, que compilan las tecnologías DirectSound 3D de Microsoft, OpenAL, la librería de mezclas en Dolby Digital 5.1 en tiempo real para videojuegos y la librería gráfica Eagle 3.0. Tampoco hay que olvidar las prestaciones en audio digital, con procesamiento por hardware en dominio digital de 32 Bits de ficheros MP3, Dolby Digital y CD-Audio. El DSP Audigy permite aplicar efectos de sonido en tiempo real, filtros de limpieza de ruido de fondo y eliminación de siseo, escalado de tiempo y canal envolvente para cualquier fuente de sonido en estéreo.

Más información: www.soundblaster.com

Procesador Pentium III-M más potencia para el portátil



La nueva familia de procesadores Intel Mobile Pentium III M, fabricados en la avanzada tecnología de proceso de 0.13 micras, incrementa de forma significativa las capacidades de los ordenadores portátiles, pues están disponibles en velocidades de 1.13 GHz, 1.06 GHz, 1 GHz, 933 MHz y 866 MHz. Al estar dotados de un número mayor de transistores, proporcionan un incremento del 50% en las prestaciones con respecto al anterior Pentium III Mobile.
Entre otras mejoras de arquitectura, destacan los 512K de memoria caché de segundo nivel y el nuevo Data Prefectcher, que mejora la transferencia de está caché L2 y un bus de sistema de procesador a 133 MHz. Claro está que el Mobile Pentium III-M integra la tecnología Intel SpeedStep que conmuta automáticamente entre el modo de prestaciones máximas y el modo de optimización de batería en base a la demanda de aplicación del procesador, lo que ofrece el mejor equilibrio entre prestaciones y ahorro de energía.
La plataforma ideal para el Mobile Pentium III M está constituida por el chipset Intel 830, con arquitectura de hub integrada, hasta seis puertos USB, memoria SDRAM a 133 MHz y una serie de mejoras en las transferencias de datos que suponen un incremento del 33% con respecto al chipset BX. Los principales fabricantes de ordenadores portátiles ya han anunciado nuevos modelos que integran el Intel Mobile Pentium III-M.

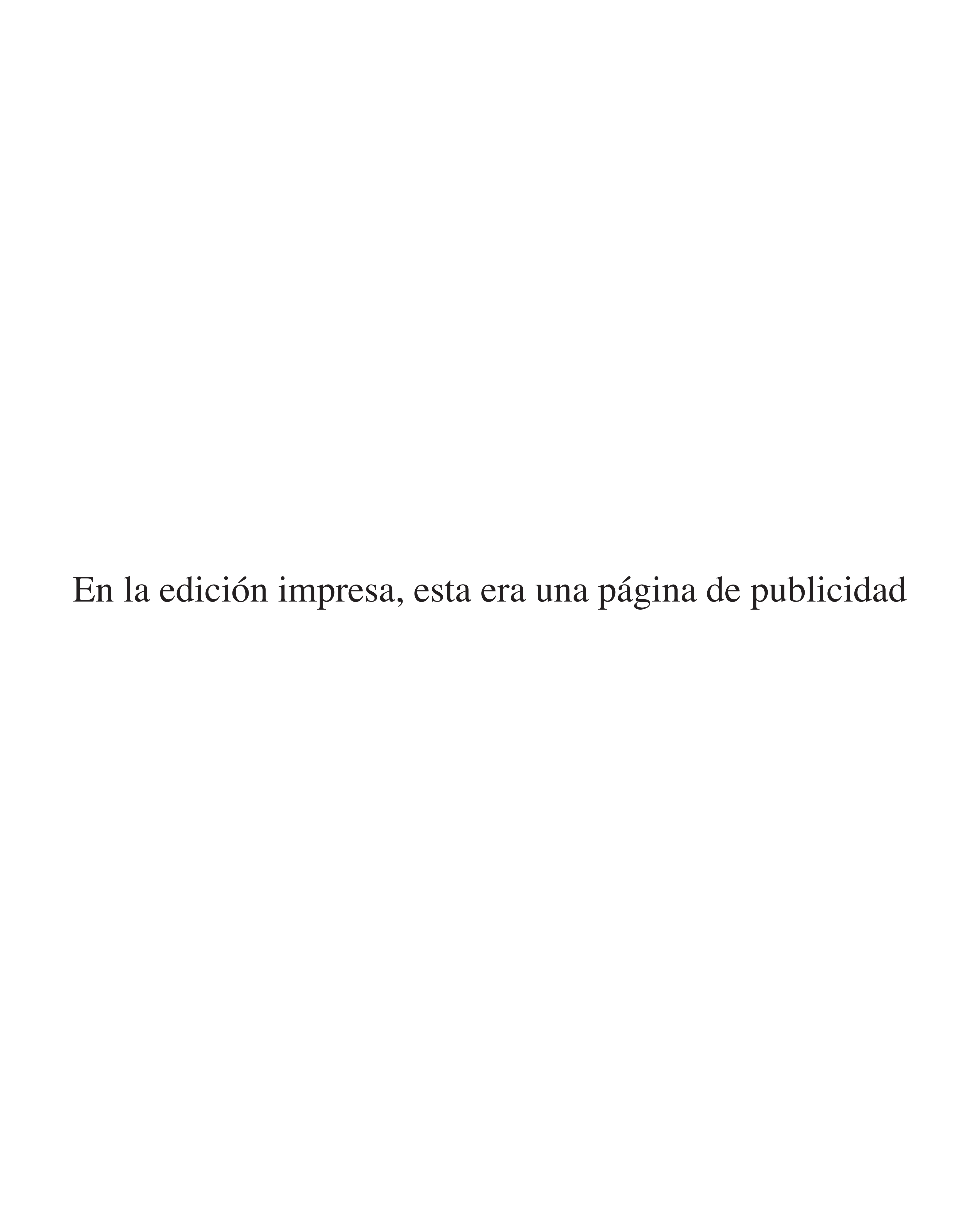
Más información: www.intel.es

Altavoces Dolby Digital de Teac

Concebidos como complemento en los ordenadores multimedia, los altavoces Teac PM-2000, decodifican Dolby Digital 5.1 para las películas de DVD-Vídeo, además de ofrecer soporte de cuatro canales para los videojuegos si la tarjeta de sonido acelera DirectSound 3D y dispone de dos salidas para altavoces. Los cinco altavoces disponen de apantallamiento magnético, siendo el central el que integra todos los mandos de control y configuración del sistema. El subwoofer, con un cono de 16,5 cm de diámetro, tiene una potencia de 45 vatios RMS, y se encarga de reproducir con total contundencia las frecuencias situadas entre los 50Hz-250Hz. Los altavoces satélites, idénticos al cent[ral, reciben una señal potenciada a 15 vatios RMS, y su respuesta de frecuencia es de 140Hz-20KHz.
Dispone de entradas digitales coaxiales y ópticas, por lo que cualquier tarjeta de sonido con salida digital podrá enviar la señal AC-3 al decodificador Dolby Digital de los PM-2000 siempre que así se especifique en el reproductor DVD por software. Con controles independientes de volumen para cada canal, además de Dolby Digital también ofrece Dolby Surround Pro Logic y varios modos de simulación de sonido envolvente.



Más información: www.cdworld.es



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

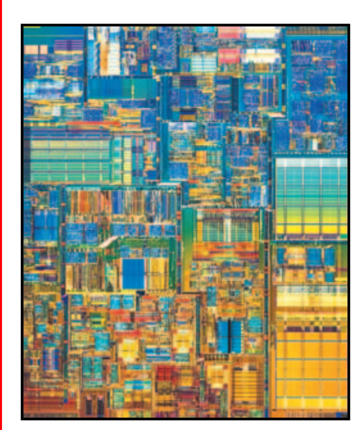
Flash

La compañía ATI siempre es la primera en desarrollar un procesador que soporte las nuevas funciones de la última librería de Direct3D, y esta vez vuelve a repetir con la tecnología de gráficos SmartShader, diseñada para cumplir las especificaciones de DirectX 8.1

Microsoft pondrá a la venta el 25 de Octubre su nuevo sistema operativo Windows XP, llamado a sustituir de un plumazo a Windows 2000 y, para muchos usuarios, a Windows Me. Se le considera como la mayor actualización jamás llevada a cabo por Microsoft desde la que supuso Windows 95 con respecto a Windows 3.1. Entre múltiples novedades en el diseño y manejo de la interfaz, destacará por un estupendo panel de control para configurar el hardware, la versión 6.0 de Explorer y una especial integración con los dispositivos multimedia. Es posible que por primera vez, aunque sigue en la órbita de los sistemas operativos profesionales, se hable sin disimulo de los videojuegos, pues Microsoft desea que todos los usuarios se pasen al kernel de NT, dado que es mucho más estable, rápido y con menos incompatibilidades. Sólo una cuestión, el sistema de protección anticopia que sólo permite una licencia por ordenador y configuración de hardware. Microsoft afirma que mantendrá este sistema, pero permitirá a cada usuario diez cambios en la configuración del hardware una vez se hayan registrado.

Comienzan a dejarse ver las novedades de DirectX9. Respecto a Direct3D, la corrección gamma permitirá ajustar los niveles de la imagen mediante programación. Se actualizan, además, las librerías de programación de vértices y sombreados.

El Intel Pentium 4 no para de crecer



Intel ha decidido plantar cada a la fuerte competencia de AMD y está empleando armas nunca vistas hasta la fecha en su política comercial. Nos referimos básicamente a su acusada bajada de precios, la última en vigor desde principios del mes de Septiembre. Ahora, para impresionar aún más a toda la prensa especializada, presenta el último modelo de la familia Pentium 4, que alcanza la impresionante velocidad de 2 GHz. Resulta sorprendente que pasados dos meses de la comercialización de los modelos a 1.8 y 1.6 GHz, ya esté en el mercado (aunque bajo estricto pedido y a un precio sólo para los adictos a los megahercios) la versión a 2 GHz. No se vislumbra una velocidad de reloj límite para el Pentium 4, lo que invita a pensar que las unidades iniciales estaban muy "frenadas", aunque ya se sabe que Intel impide que el usuario normal pueda realizar un "overclocking" de sus procesadores. Una vez solucionados los problemas del chipset Intel 850 en sistemas con tarjetas gráficas PCI, se espera que el nuevo chipset Intel 845 (que permite integrar un Pentium 4 sin necesidad de cambiar a la memoria RAMBUS) empiece a integrarse en un gran número de placas base de los principales fabricantes del segmento, lo que puede suponer el despegue definitivo de este procesador y la paulatina sustitución en el mercado OEM del Pentium III.

Más información: www.intel.com

Pantalla táctil para conectarse a Internet



La curiosidad de este mes viene de la mano de Philips, que el modelo S10LP-TC, una pantalla táctil de 10,4 pulgadas con el procesador integrado basado en el chip Transmeta Crusoe TM5400. Si recordáis, hace algunos meses hablamos de la ingeniosa tecnología de los procesadores Crusoe, que reducen el espacio y el consumo a base de ahorrar millones de transistores, pues llevan las instrucciones en una capa de software que traduce las instrucciones x86. Pues bien, Philips ha aprovechado el diminuto tamaño de este procesador, y en su versión TM3400, es capaz de procesar el contenido de Internet e imágenes de vídeo. Se puede conectar a un dispositivo portátil mediante una interfaz mini-PCI que integra la tarjeta del sistema, con opciones de Bluetooth, módem, Ethernet y 802.11b. Al integrarse la pantalla LCD táctil (lápiz óptico o dedo) con la tarjeta procesadora, estamos ante una ingeniosa pantalla portátil a la que se puede conectar un teléfono móvil para conectarse a Internet desde cualquier parte, con toda comodidad.

Más información: www.components.philips.com

Creative también apuesta por la aceleración 3D asequible



La nueva Creative GeForce2 MX200 ha sido diseñada como complemento perfecto para actualizar cualquier PC a nivel gráfico. Rendimiento, calidad y precio, en una tarjeta con avanzadas características técnicas. Integra el procesador gráfico nVidia GeForce2 MX 200, y dispone de 32MB de memoria RAM SDRAM. La aceleración 3D es completa, con transformación e iluminación por hardware de segunda generación y rasterización de sombreados por píxel. También incorpora efectos especiales novedosos e impactantes, como mapeado de entorno cúbico, compresión de texturas por DirectX y antidentado por hardware. El resultado de este avanzado hardware de traduce en una destacada velocidad de procesamiento 3D con imágenes impactantes y realistas a un precio sorprendente. Se incluyen los juegos «Rage Rally» y «Midnight GT».

Compatible: PC

Precio: 21 900 ptas (132 euros)

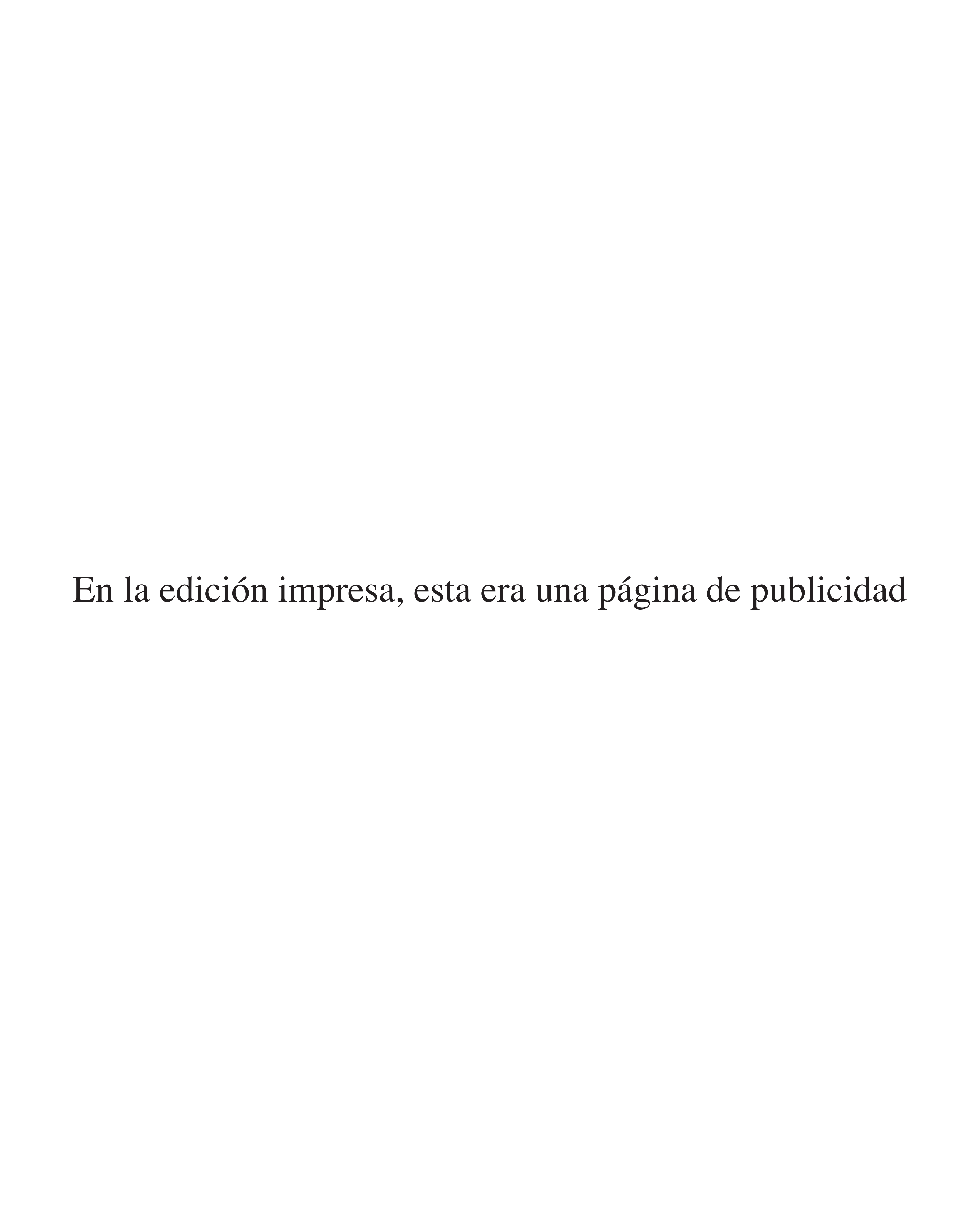
Más información: www.creativelabs.com

Nueva gama de tarjetas gráficas de ELSA

Con la nueva familia de productos ELSA GLADIAC 511, ELSA ofrece una económica posibilidad para entrar en la tecnología de las tarjetas gráficas con soporte de transformación e iluminación por hardware. Basada en el nuevo procesador gráfico nVidia GeForce2 MX 400, ofrece una excepcional calidad de representación y elevadas prestaciones en la aceleración 3D, presentaciones 2D y reproducción de DVD-Vídeo. Las cinco versiones GLADIAC 511 cubren perfectamente la mayor parte de las áreas aplicativas, y se encuentran disponibles modelos con salida de vídeo para llevar la imagen a un televisor, con memoria de 32 o 64 Mb SDRAM, y se incluye el reproductor DVD por software ELSAmovie 2000. El tope de gama es la ELSA Gladiac 920, con el procesador gráfico más avanzado de la actualidad, el nVidia GeForce3, que dispone del primer motor gráfico por hardware totalmente programable. Se trata del revolucionario nFinite FX™, que permite la programación precisa por pixel de efectos 3D. Para las escenas más complejas, la ELSA Gladiac 920 triplica las prestaciones de las tarjetas GeForce2 Ultra. Gracias al antidentado a pantalla completa por hardware (FSAA) se elimina el molesto efecto de sierra de los contornos de los polígonos.

Compatible: PC

Más información: www.elsa.com


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Uno de los videojuegos más vendidos del mundo, ya tiene su película. «Final Fantasy» está a punto de ver la luz en los cines de nuestro país y por está razón os hemos preparado un reportaje sobre la película, que incluye un pequeño repaso de todos los videojuegos de la saga.





INALFANTASYFINALFANTASYFINALFANTASYFINALFANTASYFINALFANTASYFINALFANT



AKI, LA NUEVA ESTRELLA CINEMATO

Que las ventas mundiales de las diferentes entregas del videojuego «Final Fantasy» se acerquen a los treinta millones de copias, parece una razón más que convincente para su traslado al cine, especialmente si tenemos en cuenta la "huella" dejada en taquilla por antecedentes como "Tron", "Super Mario Bros", "Mortal Combat", "Street Fighter" o "Pokémon"; por no hablar del actual fenómeno "Tomb Raider", o del que se avecina con "Resident Evil".

DIFERENCIAS ENTRE UN VACTOR Y UNA ESTRELLA DE HOLLYWOOD

Para algunos, que la industria de Hollywood busque desesperadamente héroes en el mundo del videojuego es únicamente reflejo de la falta de ideas e imaginación de la llamada en tiempos "fábrica de sueños"; para otros, una manera como otra cualquiera de atraer a los más jóvenes hasta las salas cinematográficas; hay, incluso, quien dice que la imaginación y profesionalidad de los "creadores de la realidad virtual" proporcionan al cine magníficas y fantásticas historias.

Sea como sea, lo cierto es que hoy, en la cartelera española, a la exuberante Angelina Jolie encarnando a Lara Croft, le ha salido una competidora virtual, la bella Aki de "Final Fantasy", cuyo cuerpo no ha sido moldeado con implantes de silicona ni con operaciones de cirugía estética, cuyos novios y amantes (reales, virtuales o supuestos) no salen en las revistas del corazón, y que no necesita que la doblen en las escenas peligrosas.

Aunque, tal vez, las mayores diferencias entre Angelina Jolie y Aki se encuentren en sus medidas, ya que las de la primera se expresan en centímetros y las de la segunda en polígonos (en ambos casos con idéntica admiración, aunque por motivos distintos). Las de la Jolie responden a patrones estéticos, y las de Aki a necesidades de la técnica; ya que su figura se construye con un ordenador a partir de polígonos. Para engañar al ojo humano y que éste "vea" curvas donde sólo hay aristas y rectas es necesario utilizar muchos y muy pequeños polígonos. Es la diferencia que existe entre una estrella de Hollywood y un "virtual actor", o "vactor", como prefieren decir sus fans.

SESENTA MIL PELOS CUESTAN MILLONES DE DÓLARES

Hironobu Sakaguchi, la "materia gris" que se inventó el videojuego «Final Fantasy», ha sido quien se ha encargado de la dirección cinematográfica del filme. Aseguran quienes le conocen que su sueño es crear revolucionarias formas de entretenimiento, aprovechando las inmensas posibilidades de interactividad que ofrecen los ordenadores, y a ello se ha aplicado desde las diversas divisiones de su empresa Square (cine, software...).

En realidad, si "Final Fantasy" es una película de acción y aventuras, también lo es la historia de su realización. Como la idea de Sakaguchi era crear mediante el ordenador un personaje humano tan real que el espectador no lo diferenciara de uno de carne y hueso, estaba claro que para que el proyecto de «Final Fantasy» viera la luz, era necesaria una inversión multimillonaria en tecnología y en personal (un ejemplo significativo: sólo "dar vida" a los 60 000 cabellos que forman la melena de Aki costó millones de dólares, así que no es muy aventurado pensar que en el futuro los héroes virtuales cinematográficos lleven la cabeza rapada o sufran de alopecia galopante). Y si alguien se gasta millones y millones de dólares en un proyecto novedoso, en algún momento acaba teniendo dudas (teme perder su capital) y el nerviosismo le lleva a plantearse cortar el grifo de la financiación. Más de una y más de dos veces, la película "Final Fantasy" estuvo a punto de irse a pique, especialmente porque los costes de producción previstos inicialmente se dispararon y los socios capitalistas tuvieron que rascarse otra vez el bolsillo.

SEGURIDAD A PRUEBA DE ESPÍAS EN HAWAI

Fue en los Estudios Square de Honolulu, en la isla Hawai, donde se creó "Final Fantasy". Allí, rodeado de un paisaje paradisíaco y en medio del Océano Pacífico, se encuentra situado el edificio Harbor Court, varias de cuyas plantas son ocupadas por los dos centenares de trabajadores de los citados estudios.

Allí, las medidas de seguridad para evitar que se conocieran los secretos de "Final Fantasy" antes de tiempo fueron las propias de cualquier película de espías: las puertas de las diferentes salas se abrían con llaves electrónicas codificadas de limitadísimo acceso, modernas cámaras filmaban hasta el más apartado y recóndito pasillo, los contratos del personal incluían severas cláusulas para evitar que alguien se fuera de la lengua, agentes de seguridad "modelo armario" disuadían a lo curiosos...

En el último piso del edificio trabajaban la







TASYFINALFANTASYFINALFANTASYFINALF

OGRÁFICA VIRTUAL

mayoría de los diseñadores, en espacios pensados única y exclusivamente para rendir al máximo en el proyecto, hasta el punto de que los enormes ventanales de las oficinas fueron tapados con grandes telas oscuras para evitar los reflejos del sol sobre las pantallas de los ordenadores. Estaban divididos en diferentes equipos especializados: unos se dedicaron a todo lo que tenía que ver con armas, vehículos y batallas; otros con los paisajes y edificios, y así sucesivamente con el resto de los elementos de la película. Pero, sin duda, la parte más alucinante y minuciosa tuvo que ver con los colores y la textura de la piel de los seres humanos virtuales, con los movimientos de sus cabelleras y con los dobleces y arrugas de las ropas. Un equipo de producción de la película estuvo dedicado exclusivamente a coordinar estos elementos entre sí, básicos para dotar de realismo a los personajes virtuales, y para evitar el tiempo que se tardaría si se realizara esta tarea a mano fue necesario que los programadores crearan un software específico.

UNA TAREA DE TITANES

En los Estudios Cinematográficos de Hawai, en Diamond Head, se desarrolló otro trabajo esencial en el rodaje de "Final Fantasy". Fue el lugar donde se concentró a actores y especialistas, que sirvieron de modelos para la creación de los personajes virtuales. Sin ellos, las espectaculares peleas y los acrobáticos saltos que muestran las imágenes de la película no hubieran sido creíbles.

El vestuario básico de estos actores era un ajustado mono negro con treinta y siete bolas blancas, estratégicamente situadas para reflejar los movimientos de los músculos y articulaciones, y conectadas a un ordenador. Además, hasta 16 cámaras, diseñadas y construidas específicamente para la ocasión, capturaban la acción y la enviaban a los ordenadores del equipo de creación, en forma de figuras de tres dimensiones. Estas figuras eran manipuladas posteriormente mediante diversos programas de diseño gráfico hasta conseguir el efecto y realismo deseados.

Mucha gente, mucho dinero, mucha imaginación que se darán por bien empleados si el espectador se emociona, divierte y paga la entrada para ver las fantásticas aventuras de Aki, una científica que tiene sobre sus espaldas virtuales una tarea de titanes: nada más y nada menos que salvar a la Humanidad de una inminente invasión extraterrestre.

S.E.

Entrevista

JUN AIDA
PRODUCTOR DE "FINAL FANTASY. LA FUERZA INTERIOR"



Hace pocas semanas Jun Aida, productor de "Final Fantasy. La Fuerza Interior", visitó España, y aprovechamos la ocasión para que nos comentara sus impresiones sobre lo que debemos esperar de uno de los estrenos cinematográficos más llamativos de 2001, en España.

"Nuestro objetivo ha sido hacer una gran película"

MICROMANIA: Los juegos de «Final Fantasy» suelen estar dominados por entornos fantásticos, mientras que la película parece dirigirse más hacia una atmósfera de tecnología. ¿No resulta esto un poco chocante?

JUN AIDA: *Al igual que los juegos, la película ha estado dirigida en todos sus apartados por H. Sakaguchi, así que el espíritu de «Final Fantasy» sigue estando ahí. Sí es cierto que se ha tratado con unos ambientes muy diferentes, ya que se quería conseguir una historia más madura que las mostradas en los juegos. Así, para empezar, el escenario principal es la Tierra, y el corte general de la narración es bastante dramático. Los personajes que se han creado para la película pretenden transmitir esos sentimientos de drama al público y son todos humanos, a diferencia de muchos que aparecen en los juegos. Pero, en todo caso, creo que "La Fuerza Interior" debería considerarse más como una película de ciencia ficción que de fantasía.*

MM: ¿Quién ha influido más en el resultado final, Sakaguchi, como creador de los juegos, o usted, como profesional del cine?

J.A.: *Hemos tratado de conjuntar nuestra experiencia en distintos campos. Yo no soy realmente un profesional creativo, como Sakaguchi, y en muchos sentidos hacer una película como "Final Fantasy" es muy parecido a la producción de un videojuego, con un gran equipo humano dedicado a distintas tareas, y con una tecnología también muy parecida. Trabajar con Sakaguchi ha sido muy fácil y satisfactorio.*

MM: ¿Es la película algo más que un experimento en animación por ordenador?

J.A.: *Sí, desde luego. "La Fuerza Interior" es una película en el más amplio sentido, no sólo una película de animación. El guión es fundamental y nuestro objetivo ha sido hacer un gran film. Square, además, nos ha hecho responsables de conseguir un gran éxito para la producción. Somos una compañía pública y debemos responder ante un montón de accionistas.*

MM: Ya que gran parte de la interpretación se basa en actores a los que no se ve, sólo se escucha, ¿hasta qué punto se preocupa Square de conseguir resultados similares a la versión original en distintos países?

J.A.: *Eso es algo que hemos procurado no controlar directamente, dejando en manos de la distribuidora de cada país la tarea de contratar a los mejores dobladores en cada mercado. Pero en otros, como en Japón, la película se ha estrenado subtitulada.*

MM: ¿Ha estado la película limitada, en el aspecto técnico, de algún modo?

J.A.: *En el cine, a diferencia de en las consolas, todo es posible en cuestión de tecnología, porque el soporte directo no es un hardware cerrado ni se trabaja en tiempo real. Sí es cierto que, en los cuatro años que ha durado la producción, la tecnología ha evolucionado y se han hecho algunos cambios respecto a los trabajos iniciales, pero no es algo que haya limitado la creatividad.*

MM: Ha afirmado que la película va a ser algo completamente nuevo para el cine. ¿Qué pueden esperar los espectadores, entonces?

J.A.: *Nuestra intención es conseguir algo como lo que "Parque Jurásico" hizo hace nueve años. Es en ese sentido en el que afirmamos que "Final Fantasy" va a resultar un producto realmente nuevo.*

MM: ¿Por qué hasta ahora, en general, las adaptaciones de videojuegos al cine han ofrecido como resultado películas de calidad bastante mediocre? ¿Por qué "Final Fantasy" puede ser diferente en este sentido?

J.A.: *Yo no diría que se trataba de películas malas, sino de producciones que estaban dirigidas hacia un público no necesariamente cinéfilo.*

Creo que "Final Fantasy" será reconocida como una gran película porque ha contado con algo que generalmente no se contempla y es que el responsable del producto original, Sakaguchi, ha estado involucrado directamente en la producción y dirección del proyecto.

LA HISTORIA DE

Reportaje

En raras ocasiones, una saga de videojuegos ha sido capaz de alcanzar la decena de revisiones, y seguir vendiendo millones de copias en todo el mundo. Durante casi 15 años, Square ha sabido renovar su exitosa serie «Final Fantasy», a base de apostar por la independencia de cada uno de sus capítulos. Una forma particular de entender la producción de juegos, que ha encumbrado a la compañía dentro del ajetreado universo de las consolas.

Resulta sorprendente descubrir como algunos de los títulos que se publican en la actualidad, tienen su origen en la prehistoria de los videojuegos. Es el caso de, por ejemplo, la saga de «Pitfall», cuyas primeras versiones vieron la luz en la consola Atari 2600, y cuya última variante se publicará, en formato GameBoy Advance, durante los próximos meses. Pero, sin duda, la verdadera eclosión de estas máquinas recreativas domésticas, a nivel mundial, tuvo lugar con la presentación de la consola de 8 bit NES de Nintendo, en el año 1983. Por vez primera, los aficionados a los videojuegos tenían en sus casas una máquina "potente" para la época, gracias a su procesador 6502 de 8 bit a 1.79 MHz, y 4 KB de memoria. Por aquel entonces, al igual que ocurría en Europa con el ordenador Spectrum, las preferencias de los usuarios se centraban en las conversiones de las recreativas, los arcades y los juegos deportivos. Otros géneros minoritarios, como el rol, no eran más que islas "exóticas" cuyo mayor, y casi único exponente, se reducía a la serie «Dragon Quest» de Enix.

En aquellas fechas, la compañía Square era una pequeña desarrolladora cuyos primeros lanzamientos para la consola NES, «Rad Racer», «King's Knight» o «The 3D Battles of World Runner», meros arcades de poca trascendencia, pasaron desapercibidos. La situación de la empresa, especialmente la de su mayor creador, Hironobu Sakaguchi, era crítica. Fue entonces cuando, en un alarde de genialidad, Sakaguchi apostó todo a una carta: decidió crear un juego de rol que debía convertirse en un éxito de ventas o, definitivamente, abandonaría los videojuegos. Así nació la mítica saga «Final Fantasy», bautizada así porque, tal como hemos comentado, se trataba del esfuerzo "final" de Hironobu Sakaguchi para alcanzar la fama.

Por suerte para el mundo de los videojuegos, «Final Fantasy», publicado en 1987, fue un completo bombazo, lo que dio pie a una mítica serie cuyo décimo capítulo acaba de publicarse en Japón.

LA SAGA

«Final Fantasy» cimentó muchos de los conceptos que hoy se tienen por clásicos dentro de los juegos de rol japoneses, muy diferentes de los títulos basados en las reglas de «Dragones & Mazmorras» o derivados, como la saga «Baldur´s Gate», que se diseñan en occidente.

Mientras que el rol americano o europeo se centra en la resolución de misiones y en la exploración de laberínticas mazmorras, el rol japonés antepone, por encima de todas las cosas, la relación entre los personajes. Otra característica de los JDR orientales son los combates por turnos, aleatorios e inevitables, generados cada pocos segundos durante la exploración de los territorios. Todas estas características son la base de «Final Fantasy». Durante 15 años, la saga ha tenido la virtud de superar el ostracismo de las diferentes consolas en las que ha aparecido, para evolucionar al ritmo de la tecnología. Sorprende, sin duda, la precisión casi geométrica de su currículo, dividido en tres trilogías publicadas en otras tantas máquinas. Así, los capítulos I, II y III vieron la luz en la consola Nintendo NES de 8 bit. Los episodios IV, V y VI aprovecharon al máximo los 16 bit de la añorada Super Nintendo, mientras que los recientes VII, VIII y IX dieron el salto a las tres dimensiones, gracias a la potencia de los 32 bit de la PlayStation y el PC. El último lanzamiento, «Final Fantasy X», ayudará a vender miles de PlayStation 2 en todo el mundo, aunque la verdadera revolución se producirá en 2002, fecha del estreno «Final Fantasy XI», primer juego multiplataforma online de Square.

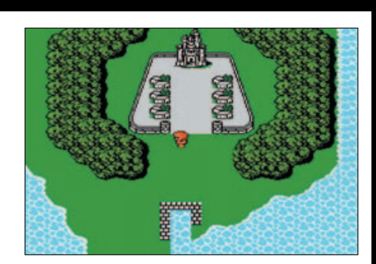
Pese a esta agrupación artificial, una de las claves de la saga es, precisamente, la independencia de sus capítulos. Aunque comparten un nombre común, cada entrega de «Final Fantasy» dispone de unos protagonistas diferentes, y está ambientada en épocas y mundos distintos. El nexo común de toda la serie se reduce al sistema de combate, la presencia de enormes monstruos que se puede invocar para que nos ayuden en las peleas, o las criaturas comunes en varios capítulos, como los populares chocobos, unas gigantescas aves de comportamiento impredecible.

Es, precisamente esta variedad, lo que ha mantenido el interés de los fans de la serie, y ha permitido a Square vender más de 30 millones de juegos basados en «Final Fantasy». El estreno de la película y la planificación de los futuros títulos, cuyas previsiones se extienden hasta el capítulo XIV, auguran muchos y nuevos éxitos para una de las sagas de rol más longevas y fructíferas de la historia de los videojuegos.

J.A.P.

1

FINAL FANTASY I

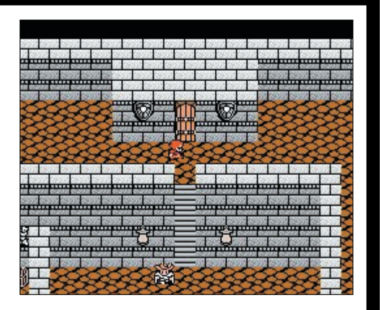




Año: 1987
Versiones: Nintendo NES, WonderSwan Color (2000)
Argumento: ***En la tierra mística de Coneria, los poderes de los Cuatro Elementos son controlados por cuatro orbes de cristal. Pero los orbes están perdiendo su poder, y el Mal se extiende en forma de demonios, monstruos de inconcebible ferocidad, y sanguinarios piratas. La profecía de Lukakh habla de cuatro Héroes venidos de lugares distantes, los Caballeros de la Luz, que salvarán al mundo de su destrucción.***

El primer capítulo de la serie vio la luz en el año 1987. El juego rompió moldes en Japón, al presentar una historia larga y compleja, un mundo mágico y variado dispuesto a ser explorado, miles de monstruos a los que combatir y objetos y armas para recopilar, junto a unos gráficos que aprovechaban al máximo la capacidad de la consola NES de Nintendo.
Al contrario que en los últimos capítulos, donde los protagonistas son únicos y no es posible modificarlos, en «Final Fantasy I» el jugador podía elegir a los cuatro héroes entre representantes de distintas profesiones –luchador, ladrón, mago, etc–.
Esta primera entrega introdujo muchos de los conceptos que ya son indispensables en cualquier juego de rol para consolas, como la perspectiva cenital o el sistema de combate por turnos basado en órdenes. No obstante, su sistema de magia, organizado en hechizos de diferentes niveles, fue desechado en los capítulos siguientes. «Final Fantasy I» fue publicado en USA en 1990, y nunca llegó a ver la luz en Europa.

FINAL FANTASY II



Año: 1988
Versiones: Nintendo NES, WonderSwan Color (2001)
Argumento: ***El imperio Baramekia, controlado por una terrible bruja, Dark Cloud, ha acabado con la vida de muchos inocentes. Entre ellos, se encuentran los padres de los cuatro protagonistas, que se alistan en una facción rebelde para buscar venganza. A medida que se hacen más fuertes, descubren las verdaderas intenciones de la bruja, lo que les obliga de dejar a un lado sus diferencias, para enfrentarse a la amenaza final.***

Aunque de apariencia gráfica muy similar a la primera parte, pues la consola NES no podía dar más de sí, «Final Fantasy II» introdujo muchas novedades. Para empezar, tres de los cuatro protagonistas eran invariables, y un cuarto cambiaba a medida que lo requería la trama del juego. En esta segunda parte también desaparecieron las profesiones en favor de un sistema de puntos que se conseguían según las actividades realizadas por el personaje. Otras mejoras incluían la posibilidad de vestir armaduras en diferentes partes del cuerpo, o grabar la partida en cualquier lugar del mapa. Fue aquí donde se dieron a conocer las criaturas que después se convertirían en los estandartes de la saga, como las aves chocobos, o los behemoths, terribles monstruos que podían invocarse en la lucha. También aparecieron los hechizos aún empleados en los capítulos actuales, como Ultima o Meteoro.
Pese a ser más complejo y desafiante que su predecesor, «Final Fantasy II» no obtuvo el mismo éxito, por lo que no llegó a publicarse en Occidente.

2

FINAL FANTASY

FINAL FANTASY III





Año: 1990
Versiones: Nintendo NES
En preparación: WonderSwan Color (2001)

Argumento: *En el pueblo de Uru, cuatro jóvenes descubren el Templo del Cristal del Viento. Son así elegidos para abandonar el Continente Flotante y viajar a Tierra Firme, ahora completamente inundada por un poderoso hechizo. Juntos tendrán que buscar la Torre de Cristal para derrotar a Zande, un poderoso hechicero tras el que se esconde la enigmática Nube de Oscuridad, y los no menos desconocidos y temibles Caballeros Oscuros...*

«Final Fantasy III» representa la vuelta a los orígenes, al menos en el sistema de elección de los protagonistas, de nuevo, completamente configurables por el jugador. También se instauró un sistema de clases que permitía mejorar ciertas habilidades en función del trabajo de cada héroe, profesión que se podía cambiar durante el juego. Square consiguió extraer toda la potencia de la NES, al utiliza un cartucho de 4 Megabit que contenía un mundo complejo, cargado de detalles.
Pese a que se vendió muy bien en Japón, debido a diversas discrepancias entre Square y Nintendo, el juego nunca se publicó en USA ni en Europa.

FINAL FANTASY IV

Año: 1991
Versiones: Super Nintendo, PlayStation (2001)

Argumento: *Cecil, Caballero Oscuro y capitán del cuerpo de élite de las Alas Rojas, no está de acuerdo con la política de su rey, el monarca del Reino de Baron, que desea capturar los Cristales Elementales. Convertido en un "elemento conflictivo", es enviado a entregar un paquete a una ciudad cercana. Éste resulta ser una bomba que acaba con toda la región. Traicionado por sus superiores, Cecil no duda en luchar contra la locura del Rey de Baron.*

«Final Fantasy IV» supuso el primer gran salto evolutivo de la serie. La infinita superioridad técnica de la consola de 16 bit Super Nintendo, con respecto a su predecesora, permitió a Square elevar hasta límites insospechados la calidad gráfica de los decorados, mediante el uso de una mayor resolución y los 256 colores simultáneos. La mayor novedad era el sistema "Active Time Battle", que añadía los turnos activos a los combates: aunque sólo es posible actuar en un determinado orden, el tiempo sigue transcurriendo, por lo que si un personaje se demora demasiado en su turno, los enemigos pueden atacarlo. «Final Fantasy IV» se estrenó en USA, pero como los capítulos II y III sólo salieron en Japón, se rebautizó con el desafortunado nombre de «Final Fantasy II», situación que se mantendría hasta la llegada de "Final Fantasy VII", cuya numeración es igual tanto en Japón como en USA y Europa.



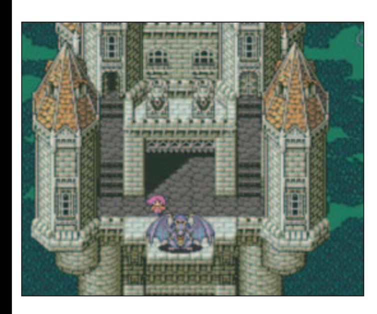
Durante el pasado mes de Julio se ha publicado en Estados Unidos el recopilatorio «Final Fantasy Chronicles» para PlayStation, que contiene «Final Fantasy IV» con mejoras técnicas y nuevas escenas de vídeo.

FINAL FANTASY V

Año: 1992
Versiones: Super Nintendo, PlayStation

Argumento: *Tras la caída de un meteorito, Butz, el héroe principal, encuentra a un misterioso anciano, Galuf, y a la princesa Lenna, que le piden ayuda para regresar al Reino de Tycoon. Pronto son capturados por el pirata Faris, poseedor de un pendiente idéntico al de la princesa. Esta asombrosa coincidencia será el desencadenante de numerosas aventuras, que desembocarán en las puertas del terrorífico castillo de ExDeath.*

La saga de «Final Fantasy» alcanzó la madurez a partir del quinto capítulo, dando lugar al mito que aún se mantiene en nuestros días. El paso clave fue una mejora sustancial en la calidad gráfica y sonora, y la mayor capacidad de los cartuchos de la SNES que, gracias a sus 16 Mbit, podían almacenar vastos reinos bellamente decorados.
«Final Fantasy V» añadió algunas novedades a la mitología particular de la serie, gracias a la inclusión de unos cristales que contenían las almas de los héroes muertos, y que permitían a los protagonistas asimilar sus habilidades. De esta manera, el jugador podía cambiar la profesión de los héroes. Pese a su innegable calidad, de forma incompresible, «Final Fantasy V»s nunca llegó a publicarse fuera de Japón.





FINAL FANTASY VI

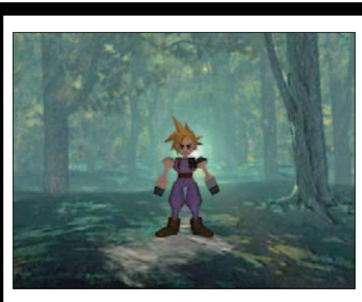




Año: 1994
Versiones: Super Nintendo, PlayStation

Argumento: *Hace miles de años, tras una guerra cruenta, los hombres dotados de poderes mágicos enfermaron y las diosas Magi se convirtieron en estatuas, dando paso a la Era de la Ciencia. Siglos después, el descubrimiento de uno de estos seres mágicos, en una explotación minera de Narshe, desencadenará una serie de acontecimientos de funestas consecuencias.*

Considerado por muchos fans como el mejor capítulo de toda la saga, «Final Fantasy VI» exploté al máximo las capacidades técnicas de la SuperNES, incluido el cartucho de 24 Mbit, para ofrecer un argumento incluso más complejo y enrevesado que en la futura trilogía de PlayStation. Se inaugura aquí el uso de diferentes métodos de transporte: canoas, barcos, animales, etc., una constante en la saga, a partir de esta entrega. Por vez primera, la ambientación medieval se mezcla con tecnologías futuristas, añadiendo un toque de ciencia-ficción que se potenciará aún más en los siguientes capítulos.
La novedad más significativa es el uso del popular Modo 7 de la SNES, que permitía generar paisajes seudotridimensionales cuando los protagonistas se desplazaban en chocobos o en los enormes barcos voladores.
«Final Fantasy VI» se publicó en USA con el nombre de «Final Fantasy III».



FINAL FANTASY VII

Año: 1997
Versiones: PlayStation, PC.

Argumento: *Una oscura compañía científica, Shinra, ha descubierto una criatura alienígena, Jenova, de la cual ha extraído sus genes para crear un grupo de soldados de élite casi invencibles, encabezados por Sephirot. Desde la planta energética Mako extraen la energía vital de la Tierra. Sólo un grupo de rebeldes, Avalancha, cuyo líder responde al nombre de Cloud, se opone al ansia de poder de la enigmática multinacional.*

La consola Sega Saturn puso de largo la era de los 32 bit que, a la postre, dio por terminado el reinado de las antiguas Super Nintendo y Sega Megadrive. Square necesitaba una nueva máquina para continuar con la serie «Final Fantasy». A tenor de los buenos resultados obtenidos con Nintendo, la compañía optó, una vez más, por una consola de esta empresa, la nueva y flamante Nintendo 64. Lamentablemente, a medida que avanzaban en el desarrollo de «Final Fantasy VII», Square se topó con un muro infranqueable: la limitada capacidad de los cartuchos de la Nintendo 64, que impedía almacenar las numerosas escenas de vídeo realizadas mediante técnicas de renderizado, base de la nueva trilogía de la saga. A Square no le quedó más remedio que abandonar a Nintendo para caer en los brazos de Sony, lo que originó una enorme polémica.

«Final Fantasy VII» rompe con la estética clásica de la saga, al utilizar fondos renderizados en 2D y personajes en 3D, con un inconfundible estilo manga. Mediante esta técnica, Square consiguió dar un aire más cinematográfico a la serie.

Pese a inaugurar una nueva trilogía, «Final Fantasy VII» no se desmarcaba demasiado de sus predecesores. De nuevo, un grupo de héroes debía recorrer un mundo enorme, utilizando todo tipo de transportes, mientras resolvían acertijos, completaban misiones, recogían invocaciones en forma de esferas de materia, y aumentaban sus habilidades a medida que se enfrentan a centenares de enemigos.

Sin duda alguna, «Final Fantasy VII» fue, junto con «Metal Gear Solid» y «Gran Turismo», el juego que convirtió a la PlayStation en una de las consolas más vendidas de la historia. Su enorme popularidad animó a Square a realizar una conversión para PC.

7

FINAL FANTASY VIII



Año: 1999
Versiones: PlayStation, PC.

Argumento: *En una escuela militar llamada "Garden", jóvenes cadetes son entrenados para ingresar en un prestigioso cuerpo de élite, SeeD. Squall Lionheart, el protagonista, pronto destaca entre los demás, gracias a unas condiciones físicas y psíquicas que auguran futuros problemas. Los constantes sueños en los que aparece un misterioso soldado llamado Laguna, son sólo el presagio de una confrontación mágica que va más allá de la simple rivalidad militar.*

Tras el increíble éxito de «Final Fantasy VII» en todo el mundo, Square debió enfrentarse a la difícil papeleta de crear una continuación que superase las expectativas. Puede decirse que lo consiguió a medias. En el apartado técnico, «Final Fantasy VIII» era muy superior a su predecesor: los vídeos renderizados disponían de mayor resolución y colorido, además de mezclarse mucho mejor con los escenarios donde se activaban; los personajes en 3D desecharon la inspiración manga para ofrecer un aspecto más estilizado y real, apoyados por unas texturas más detalladas y un mayor número de polígonos. La trama era también algo más adulta, al centrarse en las relaciones personales de los personajes, dando lugar a los inevitables romances.

«Final Fantasy VIII», pese a presentar un desarrollo muy similar a su predecesor, incorporaba abundantes novedades, como la posibilidad de "extraer" habilidades y hechizos del contrario, o utilizar la magia para aumentar las estadísticas de los protagonistas. Esto permitía una mayor personalización, a costa de elevar considerablemente la complejidad del juego, lo que no gustó a muchos aficionados. Como novedad, se incorporó un adictivo juego de cartas coleccionables, independiente de la trama, que se ha mantenido, con diversas variantes, en las posteriores entregas.

La versión de PC siguió la filosofía de la anterior conversión, es decir, se mejoró la calidad de las texturas de los personajes, pero Square decidió mantener los vídeos y fondos 2D en baja resolución, lo que daba un aspecto anticuado al juego, en comparación con los títulos contemporáneos para compatibles.

Pese a su innegable calidad, «Final Fantasy VIII» parece ser el capítulo menos popular de la trilogía de PlayStation.

8

FINAL FANTASY IX



Año: 2000
Versiones: PlayStation

Argumento: *Un grupo de bandidos "bondadosos" –así reza en el manual del juego– encabezados por el joven Yitán, planea secuestrar a la princesa Garnet de Alexandría, para cobrar un suculento rescate. Para ello, organizan una falsa obra de teatro, y huyen en su barco aéreo. La sorpresa surge cuando descubren que la noble Garnet estaba deseando ser secuestrada, para huir de la malvada reina Brahne, enloquecida por alguna extraña magia. Yitán y sus amigos se embarcarán en una épica aventura para desvelar quién está utilizando a la Reina Brahne como una simple marioneta, con la malvada intención de desencadenar una guerra entre reinos vecinos.*

«Final Fantasy IX» es, en cierto modo, una vuelta a los orígenes de la serie. No en vano representa el retorno de Yoshitaka Amano, el diseñador de los capítulos I al VI, que sustituye a Tetsuya Nomura, responsable de la creación de los personajes de los episodios VII y VIII. El primer cambio drástico es la época en que transcurre el juego. Al igual que en los seis primeros capítulos, éste tiene lugar en un mundo de inspiración medieval.

Frente a las tramas tristes y dramáticas de los dos anteriores episodios, «Final Fantasy IX» ofrece una historia mucho más ligera y amena, salpicada de innumerables situaciones humorísticas, aunque no por ello menos compleja. La mayor novedad radica en la posibilidad de manejar a los personajes del grupo por separado.

Por lo demás, las mejoras técnicas no son demasiado abundantes, en relación a los anteriores títulos, entre otras razones, porque la consola PSX ya no puede dar más de sí. Square parece haber escuchado las críticas de «Final Fantasy VIII» relacionadas con el complejo sistema de magia, y lo ha simplificado notablemente.

«Final Fantasy IX» es, para muchos usuarios, el mejor juego de la consola PlayStation, un excelente broche de oro para una máquina que ya pide a gritos su jubilación.

9

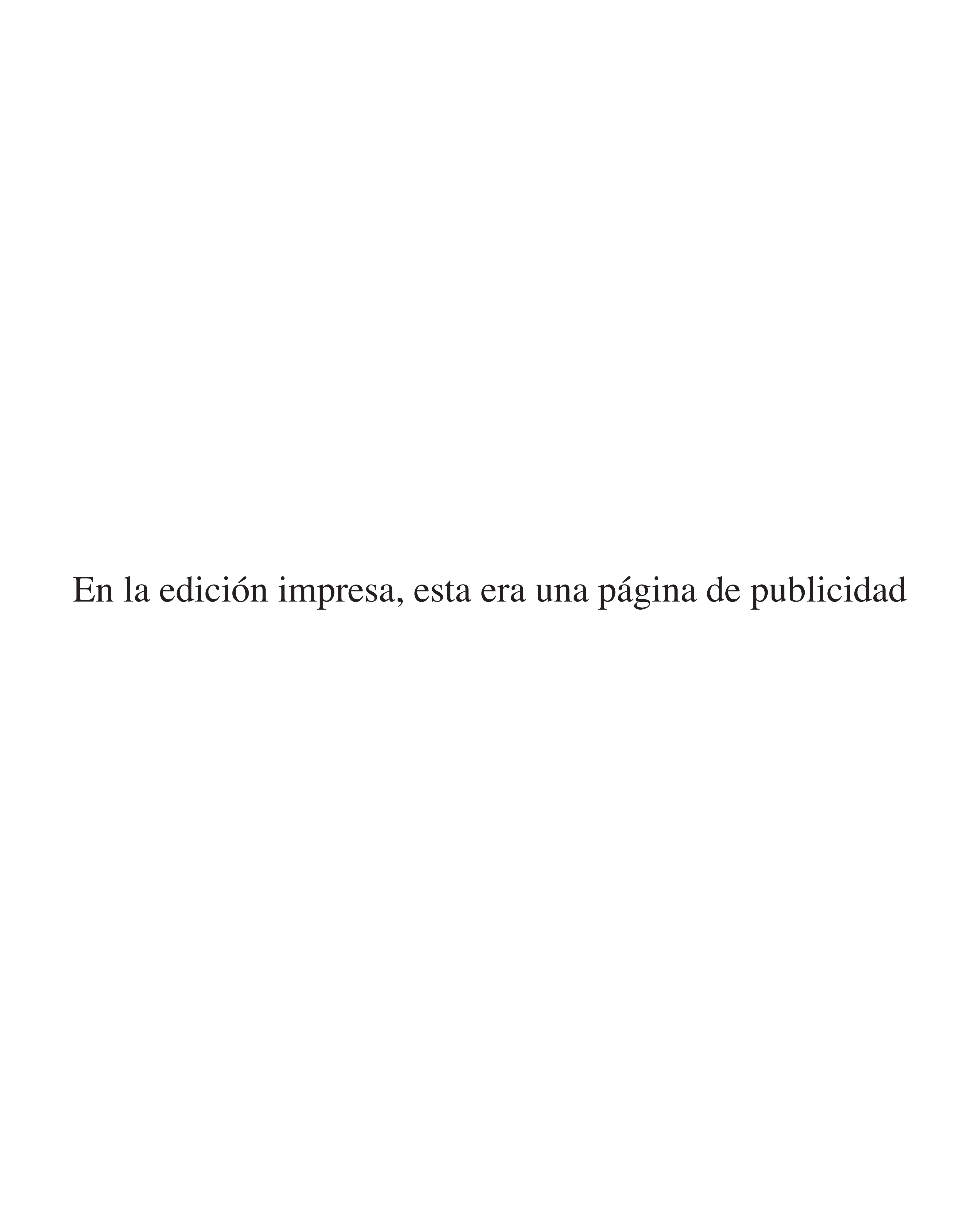
EL FUTURO

El mito de la gran capacidad de trabajo de los japoneses parece convertirse en realidad, cuando se observa el gran número de lanzamientos que realiza, a lo largo del año, la compañía Square. No sólo se las apañan para realizar un capítulo de «Final Fantasy» cada año y medio, sino que también publican otros títulos como el reciente arcade de lucha «The Bouncer», para PS2.

En el caso de la saga que nos ocupa, la actividad es frenética: apenas seis meses después presentar la versión europea de «Final Fantasy IX», acaban de lanzar en Japón «Final Fantasy X», que supone la emigración de la serie a la nueva y polémica consola PlayStation 2. Además, ya se ha anunciado «Final Fantasy XI», con la gran novedad del juego online y la función multiplataforma.

«Final Fantasy X» ha batido todos los récords en Japón, al vender 2.5 millones de unidades en apenas tres días. El salto evolutivo, con respecto a las limitadas versiones de PlayStation, es muy notable. La novedad más significativa es el destierro definitivo de las dos dimensiones, a favor de unos decorados generados en tiempo real. La potencia de la PS2 se deja sentir en unos gráficos realmente espectaculares, que no pierden detalle cuando la cámara se acerca.

En un plazo aún más largo, a finales del 2002, Square tiene pensado estrenar el capítulo número XI de la saga, el primer juego de la compañía que se jugará exclusivamente a través de Internet, empleando una filosofía muy similar a la de títulos ya existentes para PC, como «Everquest». Será, también, uno de los primeros juegos multiplataforma. PS2 y, muy posiblemente, Xbox, Gamecube y PC, serán las máquinas afortunadas. La ambición de Square no parece tener fin: diversos rumores aseguran que la compañía ya está planificando los capítulos XII, XIII y XIV, cuyos tentáculos se extenderán hasta el año 2008. A eso se le llama previsión de futuro...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

ACTIVATE 2001



Un año más, Activision convocó a la prensa de toda Europa para enseñar todas las novedades que tiene preparadas para los meses venideros. Sin embargo, este año la compañía no se ha querido limitar a mostrar juegos, pues se anunció una estrategia de desarrollos para el futuro que sorprenderá a más de uno.

JUEGOS Y NOVEDADES

Desde hace unos años se viene notando una marcada tendencia en Europa. Para las grandes compañías, las ferias del videojuego en el viejo continente están prácticamente muertas. Poco a poco, eventos como el ECTS han dejado paso al gigante americano, E3, y las compañías organizan sus propias muestras, en algunos casos paralelas al show londinense, para presentar las novedades que tienen en preparación.

Es una estrategia tan válida como cualquier otra y, para las compañías, tiene un doble beneficio. Por un lado, lo que es más evidente, se presentan las susodichas novedades, como es de esperar. Por otro, se aseguran que el potencial jugador (léase comprador) obtenga información de esos juegos "en bloque". Dicho de otro modo, no ocurre como en una feria del videojuego cualquiera, donde aparecen juntos los nombres de múltiples compañías y distribuidoras, junto a una retahíla inmensa de juegos, y de manera inmediata el jugador asocia ciertos nombres, aunque a la hora de la verdad lo único que interesa sea el juego.

Pero parece que esta estrategia está dando resultados. Activision fue una de las primeras "majors" en Europa en preparar sus eventos de forma independiente. Y, ahora, en vísperas de una nueva edición del ECTS, los rumores se van sucediendo sobre compañías que estarán ausentes de la feria… ¿coincidencia?

Sea como sea, parece que Activision, con la edición 2001 de Activate, celebrada en un precioso paraje de la campiña británica, a medio camino de las ciudades de Manchester y Liverpool, realiza un giro en su actual línea de producciones y pretende establecer una nueva estrategia de desarrollos. Varios grandes campos abarcarán la totalidad de sus producciones, según comentó Scott Dodkins en su discurso de apertura del evento: grandes licencias (lo que puede ser considerado un poco como un cajón de sastre, donde entran desde juegos basados en Star Trek hasta adaptaciones de concursos televisivos, pasando por títulos basados en cómics de superhéroes), un sello dedicado al deporte extremo, O2, un área dedicada a juegos de conducción y, finalmente, juegos de acción 3D en primera persona. Según afirma la compañía todo estará incluido ahí, y raramente (por no decir nunca) aparecerá algo que se aparte de esos "géneros". Puede ser una apuesta ligeramente arriesgada. Si bien es cierto que se ha escogido algo que suele funcionar de maravilla en el mercado global, también lo es que Activision parece estar dejando de lado, en la práctica, cualquier posible demanda de las legiones de jugadores de rol en todo el globo, por poner un ejemplo.

Para compensar, la compañía pretende que sus actuales desarrollos y futuras producciones ofrezcan gran calidad. Y, la verdad, visto lo visto en Activate 2001, no se puede afirmar que el catálogo de Activision para los próximos meses, que a continuación os presentamos, sea, precisamente, mediocre.

STAR WARS: JEDI OUTCAST. JEDI KNIGHT II

ACCIÓN 3D
PC

LucasArts es un raro exponente de producción dentro de Activision. La compañía de Lucas es un estudio independiente cuyos juegos encuentran acuerdos de distribución según los distintos países en todo el mundo. Y si bien Activision era la encargada de esta tarea en el Reino Unido, desde hace años, en España es E.A. quien se ha venido encargando de ello habitualmente. Pero «Jedi Outcast» aparecerá en el futuro, también aquí, con el sello de Activision. Un curioso movimiento que, de momento, no se sabe si encierra algún significado más.

En todo caso, «Jedi Outcast» no sólo es digno heredero de «Jedi Knight», sino que se perfila como un título que puede ser de aúpa. Todo el universo "Star Wars" metido en un título que bebe de las fuentes del cine sin moderación, y que gracias al motor de «Quake III» ofrece una calidad gráfica elevadísima y plagada de efectos visuales de todo tipo. Kyle Katarn vuelve a ser el héroe absoluto de la historia, enfrentado de nuevo a las fuerzas del Imperio. Pero uno de los puntos fuertes del juego se encuentra, sin duda, en las opciones multijugador, potenciadas al máximo por Raven y LucasArts, de las que afirman que será uno de los apartados más importantes.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

ACCIÓN 3D PC



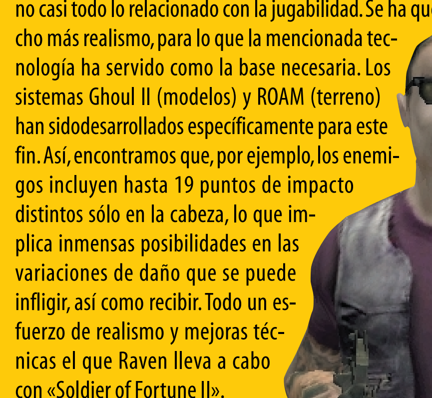
Esto son palabras mayores. «Return to Castle Wolfenstein» es un auténtico "tour de force" de Gray Matter e Id Software (que se han involucrado en el proyecto mucho más de lo que tenían previsto en principio), para realizar mucho más que un "remake" del clásico de la propia Id. El comienzo de la historia (el argumento se cuenta como uno de los apartados más importantes del juego, según Id) nos coloca en idéntica situación al inicio de «Wolfenstein 3D». El protagonista se encuentra encerrado en una celda de la que escapa, sólo para descubrir que está encerrado en un castillo nazi. Después, la terrible verdad sobre experimentos genéticos de Himmler con seres humanos, sale a la luz. Y, a partir de aquí, el despliegue de tecnología visual, un trabajo en IA que hay que aplaudir y un diseño de acción inteligente y atractivo se imponen en el juego. Uno de los aspectos más llamativos es el uso de un sistema de iconos que indican la posibilidad de interacción con algo, ya sea para descubrir secretos o caminos obligatorios. Y, el conjunto, resulta sencillamente brillante. Sin duda, éste será uno de los grandes del año en el género.

SOLDIER OF FORTUNE II. DOUBLE HELIX

ACCIÓN 3D PC



Otra vez el motor de «Quake III» aparece en escena. Nada extraño si tenemos en cuenta la compañía y el título original, basado en el motor del anterior «Quake». Raven pretende ir mucho más allá de lo ofrecido en el juego original, para lo que no sólo han mejorado la tecnología, sino casi todo lo relacionado con la jugabilidad. Se ha querido lograr mucho más realismo, para lo que la mencionada tecnología ha servido como la base necesaria. Los sistemas Ghoul II (modelos) y ROAM (terreno) han sidodesarrollados específicamente para este fin. Así, encontramos que, por ejemplo, los enemigos incluyen hasta 19 puntos de impacto distintos sólo en la cabeza, lo que implica inmensas posibilidades en las variaciones de daño que se puede infligir, así como recibir. Todo un esfuerzo de realismo y mejoras técnicas el que Raven lleva a cabo con «Soldier of Fortune II».





DOOM
GAME BOY ADVANCE



Uno de los clásicos más importantes de todos los tiempos llega a la nueva portátil de Nintendo en todo su esplendor. Un trabajo digno de admiración, que engloba los detalles más característicos e importantes del original y que resulta una maravilla de jugabilidad. Hay que destacar el trabajo realizado en la conversión gráfica, pese a las aparentes limitaciones en ciertos aspectos de una consola portátil.

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
PS ONE



Para Activision la PlayStation original (y su nueva encarnación, PS One) sigue siendo importantísima en sus planes de negocio. Así, dedica un buen número de títulos para la máquina de Sony, como «Mutant Academy 2», en el que aparecen seis nuevos personajes y escenarios, inspirados en los aparecidos en la película "X-Men".

RACE OF CHAMPIONS
PS2, XBOX



Rallys y coches, una importante licencia (que en su momento explotó Infogrames), y una dosis nada desdeñable de tecnología es lo que Activision está incluyendo en «Race of Champions», un título con el que quieren competir con los más grandes del género, y que está siendo desarrollado por Climax para hacer su aparición el año que viene.
De momento, sin embargo, pese al estupendo aspecto que presentan las primeras imágenes del juego, no se ha confirmado una versión para PC. Sólo los usuarios de PS2 y Xbox disfrutarán de este juego.

STAR TREK. ARMADA II

ESTRATEGIA
PC

«Armada II» no se distancia demasiado de la idea que dio forma al juego original, basando toda su estructura y diseño en la estrategia en tiempo real. Sin embargo, su tecnología sí brinda posibilidades interesantes y nuevas, ya que combina 2D y 3D desde una perspectiva táctica de juego, en la que los zooms y las rotaciones ofrecen un atractivo e intuitivo control sobre la acción.

Al igual que ocurre con «Bridge Commander», «Armada II» se basa en los personajes y situaciones de la Nueva Generación de Star Trek, apareciendo distintas razas y bandos como la Federación, los Klingon, Borg, Cardasianos, Romulanos y una nueva raza, Species 8472, aunque los tres últimos tan sólo estarán disponibles para el usuario en las opciones de juego individual.





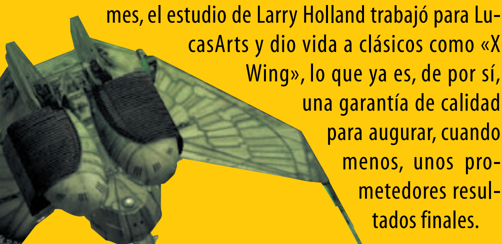
STAR TREK. BRIDGE COMMANDER

SIMULACIÓN/ESTRATEGIA PC

La licencia de Star Trek y, más concretamente, de los episodios de la Nueva Generación es la base de «Bridge Commander», un título diseñado con la mente puesta en ofrecer al jugador dos posibilidades básicas: el control táctico del combate o las órdenes directas a la tripulación desde el puente de mando de distintas naves del universo Star Rek, como las de clase Sovereign o Galaxy.

La aparición de personajes protagonistas de la serie de televisión es también un aspecto llamativo, con el doblaje (en la versión original) realizado por los actores que dan vida al capitán Picard o Data, por porner un ejemplo significativo.

La opción multijugador es otro aspecto que Activision ha querido cuidar enormemente en «Bridge Commander». Como curiosidad, mencionar que el juego está siendo desarrollado por Totally Games, el estudio de Larry Holland trabajó para LucasArts y dio vida a clásicos como «X Wing», lo que ya es, de por sí, una garantía de calidad para augurar, cuando menos, unos prometedores resultados finales.





SUPERCAR STREET CHALLENGE

CONDUCCIÓN PC, PS2



Nueve vehículos licenciados por constructores de los más reputados del mundo, como Lotus, Bertone o Callaway son los verdaderos protagonistas de este singular proyecto, que pretende aunar detalles de títulos como «Gran Turismo» y «Metropolis Street Racer». Su nombre deja bastante a las claras los detalles del diseño, pero en la numerosa lista de opciones creada para el juego aparecen aspectos tan interesantes como la configuración del vehículo, realizando un morphing en tiempo real, sobre la combinación de distintas partes de carrocería y motor que, según sus realizadores, tiene influencia real durante las carreras, con la aplicación de una simulación física exhaustiva en detalles como la inercia, el efecto suelo, el coeficiente de penetración aerodinámico, etc. Los retos y torneos que propone el juego son muy variados, aunque la velocidad es, ante todo, el verdadero objetivo. A destacar también el hecho de que todos los circuitos son reales y urbanos, sobre ciudades de Europa y Norteamérica.





SPIDERMAN: THE MOVIE GAME
PS2



Licencia oficial de la película que sobre nuestro amable vecino, Peter Parker, está actualmente en producción. Activision planea ofrecer algo realmente innovador y nuevo, según sus propias palabras, pero el proyecto tiene aún mucho tiempo por delante y no quieren desvelar demasiado, amén de que la licencia también les obliga a no revelar muchos detalles del título.

TONY HAWK 3
PS2, PSONE, GAME BOY COLOR

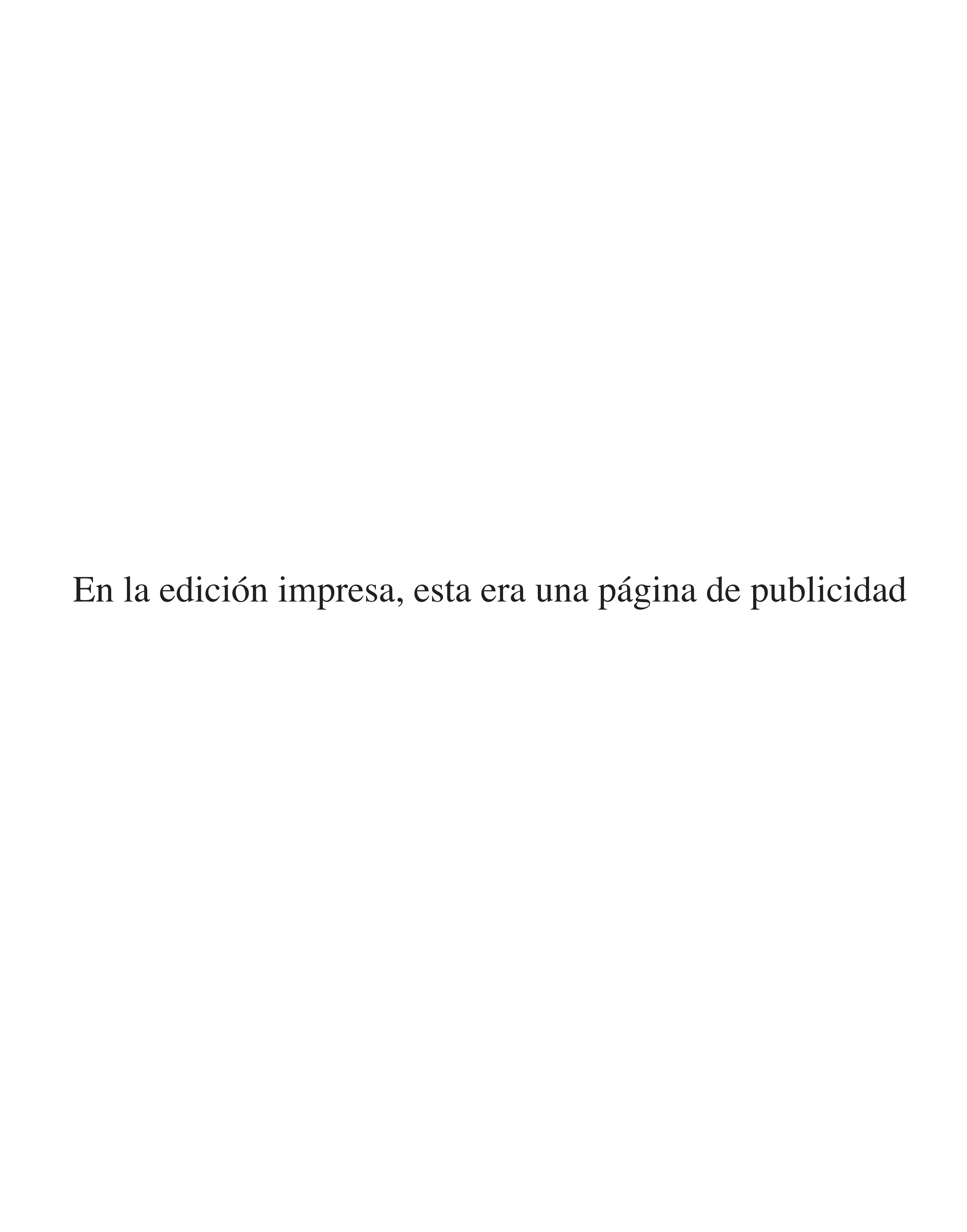


La primera aparición de Tony Hawk en PlayStation 2 promete ser todo un bombazo. Excelentes gráficos, gran jugabilidad y diversión y todo el buen hacer ya demostrado en los títulos anteriores se reúnen en un explosivo combinado de acción arcade para los aficionados al deporte extremo.

SHAUN PALMER SNOWBOARDER (O2)
PS2, GAME BOY ADVANCE, GAME BOY COLOR



La irrupción del snowboarding en la serie O2 no es casual. Activision planea hacer de «Shaun Palmer» el nuevo SSX para los usuarios de PlayStation 2, poniendo mucho más énfasis en la simulación, sin dejar de lado el terreno arcade. A destacar la espectacular opción de dos jugadores, con la modalidad de echar de la pantalla (literalmente) al oponente, reduciendo su margen de visualización del escenario.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Back to The Roots Clásicos Gratuitos


Página web de BACK TO ROOTS.

Cada vez con mayor frecuencia, llegan cartas y e-mails a El Club de personas que desean adquirir los grandes clásicos del género, publicados hace una década. El problema radica en que ya están descatalogados, y son imposibles de encontrar en las tiendas. Para resolver este problema, muchas páginas web han puesto de moda al "abandonware", una práctica que consiste en ofrecer, de forma gratuita, viejos programas descatalogados. Por desgracia, aunque es una idea loable, es ilegal. No obstante, no todo está perdido: existen otras iniciativas que, de forma completamente legal, nos permiten acceder a los grandes clásicos. Una de las más populares es "Back to the Roots" una web que ofrece 550 juegos comerciales del ordenador Commodore Amiga, con el permiso de sus autores. La dirección es: www.back2roots.org Si disponéis de un ordenador Amiga, podréis jugarlos directamente en esta máquina. En caso contrario, debéis usar un emulador para disfrutarlos en cualquier PC. Podéis encontrar los dos más populares, «WinUAE» y «WinFellow» en la sección Tools de dicha web. También necesitaréis la BIOS del Amiga, que debéis descargar de las páginas que se indican. La configuración del emulador es un poco laboriosa, pero existen documentos donde se explica el proceso. Están disponibles los títulos más emblemáticos del género. De Sierra, por ejemplo, están: «King Quest I-VI», «Leisure Suit Larry I-V», «Space Quest I-IV», «Police Quest I-III», «Hero Quest I y II», «Codename: Iceman», «Colonel's Bequest», «Conquest of Camelot», «Conquest of the Longbow», etc.

LucasArts está representada por «Maniac Mansion», «Loom», «Indiana Jones y la Ultima Cruzada», «Indiana Jones Atlántida», y «Monkey Island I y II».

De AD tenéis «Jabato, La Aventura Original, «La Diosa de Cozumel», «Chichen Itza» y «Templos Sagrados». Otros títulos imprescindibles son: «Beneath a Steel Sky», «Zork I-V», «Flight of the Amazon Queen», etc.


RUNAWAY


DRUUNA

Vacas Gordas

Tradicionalmente, dentro del mundo de los videojuegos, el final del verano es un periodo de calma antes de la gran tempestad, que arranca con la feria ETCS y que culmina en el mes de Diciembre, preludio de la campaña navideña. Haciendo un pequeño balance de lo que llevamos recorrido, y lo que nos espera, los aventureros podemos darnos por satisfechos, pues estamos viviendo, sin duda, uno de los años más fecundos de los últimos lustros.

Acostumbrados a sufrir grandes periodos de sequía, los fans de las aventuras gráficas hemos de reconocer que, durante los últimos meses, la industria del videojuego nos ha tratado bien. No sólo hemos disfrutado de abundantes lanzamientos, sino que los grandes títulos se han espaciado en el tiempo, lo que nos ha permitido saborear al máximo cada momento. La época de vacas gordas comenzó las pasadas navidades, con el lanzamiento de «La Fuga de Monkey Island», uno de esos juegos que se aprecian mejor la segunda o tercera vez que lo completas. A principios de año, FX y Funcom nos sorprendieron con el increíble «The Longest Journey», la aventura más larga, trabajada y retadora de los últimos años, adornada con un doblaje de lujo a un precio reducido. Y qué decir de «Runaway», que nos alegró el verano gracias a sus extraordinarios gráficos, los puzzles inteligentes, y su atractivo argumento. Péndulo estudios, además de lanzar un parche para corregir algunos problemas que han surgido en ciertas configuraciones, y que podéis descargar de www.pendulostudios.com, está trabajando en el doblaje del juego a otros idiomas, pues tienen pensado sacar la versión italiana y alemana este otoño, y la inglesa en Navidad.

La maquinaria está bien engrasada, y no parece que se vaya a detener en mucho tiempo. Así, nada más terminar el verano tendremos en las tiendas «Myst III», la esperada continuación del mito. Ha cosechado excelentes críticas en USA, situándose en el número uno en ventas durante varias semanas.

Otros presumibles bombazos que se esperan de aquí a mediados del 2002 son «Broken Sword III», «Mysteries of the Druids», «The Watchmaker», y las habituales aventuras francesas, de la mano de Cryo, Wanadoo, Arxel Tribes, y otras. Dentro del panorama nacional, esperamos con ansiedad «The Westerner» de Revistronic, continuación de la excelente «Three Skulls of the Toltecs», sin olvidar las dos nuevas aventuras de Mortadelo y Filemón que está preparando Alcachofa Soft, o el nuevo –y secreto– título de Péndulo Studios. Pero, como no hay nada perfecto, existen varias piedras en el zapato que aún tenemos pendiente. El caso más desesperante es «Simon the Sorcerer 3D», terminado HACE MESES pero cuyos creadores, HeadFirst, han tenido la mala suerte de que tanto su distribuidor en Europa –Hasbro–, como en USA –South Peak– han quebrado; ahora están negociando con el nuevo dueño, Infogrames, para ver si es viable la publicación del juego.

LucasArts también mantiene en vilo a su legión de fans, al resistirse a anunciar sus futuras aventuras. Precisamente, el pasado día 25 de Julio el presidente de la compañía, Simon Jeffery, participó en un decepcionante chat en la web de LucasArts, en donde se negó a responder a las preguntas más comprometidas. Confirmó, eso sí, que están trabajando en varios títulos que no son de Star Wars, algunos muy familiares para los fans de la compañía, y que no tendrán opción multijugador, es decir, otra forma de no llamar a las aventuras gráficas por su nombre... También reconoció que habrá otro juego de Indiana Jones, y que llevan años dándole vueltas a la posibilidad de hacer una aventura gráfica de Star Wars, pero que aún no han encontrado una buena idea para llevarlo a cabo. Por último, reconoció que sus personajes de LucasArts favoritos son Guybrush Threepwood y Manny Calavera («Grim Fandango»), y su juego preferido, la saga de «Monkey Island». Si todo va bien, las nuevas aventuras se anunciarán antes de que acabe el año.



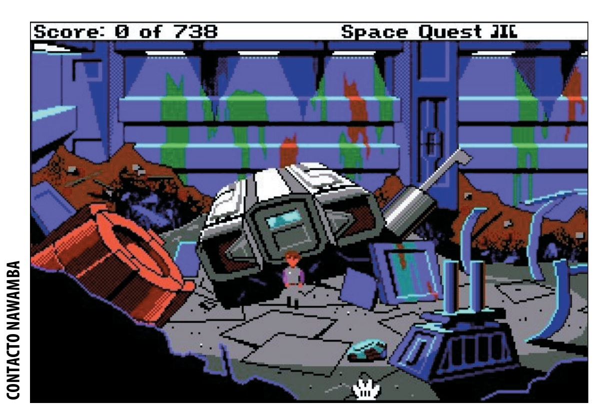
MYST III

LA CANTERA FRANCESA

Por suerte, si hay algo que a los aventureros no nos falla, es la inagotable vocación de las compañías francesas, dispuestas a lanzar aventura tras aventura. Algunas no demasiado afortunadas, es cierto, pero muchas otras ya han alcanzado la categoría de clásicas, como la saga de «Atlantis». Microids ha puesto en el mercado «Road to India», una aceptable aventura pseudoeducativa, de la que ya hemos ofrecido abundante información en anteriores números. Mucho más comercial parece ser «Druuna», basada en el famoso cómic de Paolo Eleuteri. En esta ocasión, tomamos el papel de la sensual Druuna, una bella heroína que ha sido condenada a permanecer en estado vegetativo, y busca la manera de liberarse a través de un ordenador simbiótico conectado a su cerebro. «Druuna» promete más de una hora de escenas cinemáticas, 30 personajes en 3D, 24 escenarios diferentes y sonido certificado THX.

Otra compañía gala, Cryo, tiene pensado lanzar en Octubre el esperado «Atlantis III». En la estela de sus predecesores, estará dotado de unos exquisitos gráficos renderizados, a una mayor


PUTT PUTT



CONTACTO NAWAMBA

resolución, vista libre en primera persona, y la habitual mezcla de culturas populares y fantásticas. Una enigmática arqueóloga interpretada por Chiara Mastroiani, la hija del famoso actor italiano Marcello Mastroiani, acompañada por un extraño nativo, recorrerán Egipto, Bagdad, la Edad de Hielo y, por supuesto, la mítica Atlántida, en busca de una ciudad perdida.
Más a largo plazo esperamos con curiosidad «Contacto Nawamba», realizado por el grupo argentino Adventurer Land. Se trata de una clásica aventura de dibujos animados en 2D, al más puro estilo «Day of the Tentacle». Deberemos descubrir un oscuro secreto oculto en lo más profundo de la selva africana. La novedad radica en que este título, de calidad comercial, está siendo desarrollado con un "parser" –es decir, un programa creador de aventuras– llamado Adventurer Lab Engine Tool" que se pondrá a la venta. Podéis encontrar más información al respecto en www.adventurerland.com

ATLANTIS III

¿CUÁL ME COMPRO?

Una de las peticiones que más abundan en las misivas que llegan al Club, son las recomendaciones de juegos. Para el Gran Tarkilmar es un halago el que confiéis en su juicio, pero es un tema que resulta complicado, pues elegir entre aventuras de gran calidad, se reduce a una cuestión de gustos. Así, por ejemplo, Roger Barrés de Barcelona me pide que le recomiende uno de estos tres títulos: «Gabriel Knight 3», «Runaway» o «La Fuga de Monkey Island», teniendo en cuenta que él le gustan del estilo de «Indiana Jones Atlántida». En ese caso, creo que deberías elegir «Runaway», pues comparte con «Indiana Jones» los viajes aventureros, las persecuciones, o los protagonistas masculino y femenino, aunque los otros dos títulos también son imprescindibles.
Carlos Bajón, por su parte, es un adicto a las aventuras 2D, y pregunta si aún existen juegos del tipo «The Dig» o «Sam & Max». Bueno, pues además de la mencionada «Runaway» tienes también «The Longest Journey», que aunque presenta personajes en 3D, se comportan como si fuesen 2D, o las aventuras de Alcachofa Soft, de menor calidad, pero no por ello menos divertidas, como «El Tesoro de Isla Alcachofa», o un par títulos de Mortadelo y Filemón. Además, en algunos países de Europa acaban de publicarse «Gilbert Goodmate» y «Tony Tought».
Dejamos las futuras compras para centrarnos en las viejas adquisiciones que se nos atragantan, como le ocurre al anónimo Erethil, que nos escribe desde "un pueblo cerca de Barnacity". Erethil está atascado en «Grim Fandango», pues no sabe cómo conseguir un buen cliente. La clave está en atrancar el tubo de mensajes metiendo dos globos con espuma en el tubo de la oficina de Calavera. Después acude al sótano, echa el cerrojo de la puerta de la máquina de mensajes, para que quede abierta, y mete en el conducto del interior una carta de la baraja agujereada con la grapadora de la secretaria, para interceptar una buena asignación.
Terminamos la reunión mensual con una reflexión que nos envía Alfredo Martín, desde Argentina. Alfredo le pide a Electronic Arts que se decida a hacer la tercera parte de «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes». Igualmente, pide al resto de compañías que se animen a crear un juego con Miss Marple o Monsieur Poirot. Una acertada propuesta, a la que nos sumamos.
No faltéis el mes que viene. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

Humongous Soft: *Aventuras educativas*

En los últimos años, han sido muchas las aventuras gráficas que, debido a la poca valentía de las distribuidoras, no se han publicado en España.
Algunas de las pérdidas más lamentables son las series de aventuras educativas de la compañía Humongous, que tan buenos resultados han cosechado en América.
Humongous fue fundada en el año 1993 por el mismísimo Ron Gilbert, creador de «Maniac Mansion», «Indiana Jones y la Última Cruzada» y «Monkey Island». Gilbert abandonó LucasArts para dedicar todo su tiempo a su gran sueño: crear aventuras gráficas para niños. Así, participó activamente en la creación de varias series protagonizadas por diversos personajes, como un encantador pez, «Freddi Fish», un coche que habla, «Putt Putt», o un ingenioso zorro espía, «Spy Fox». Estas sagas, que disponen de varios títulos cada una, son aventuras gráficas puras: es necesario hablar con personajes y utilizar objetos, pero los puzzles han


FREDDI FISH

reducido su dificultad, pues los juegos están destinados a niños de entre 4 y 12 años. Dotados de una calidad gráfica y sonora exquisita, y la ya mítica habilidad de Ron Gilbert para crear situaciones humorísticas e irresistibles, los juegos son una delicia hasta para los más mayores.
Humongous fue comprada hace unos meses por Infogrames, y ya ha lanzado varios títulos en Francia, Italia y Alemania. Ojalá se decida a traerlos también a nuestro país. Mientras tanto, podéis descargar varias demos de la página web: *www.humongous.com*

La opinión de los expertos


LA FUGA DE MONKEY ISLAND

¡Por fin! Se acabaron las apuestas entre los socios de El Club de la Aventura, sobre la posibilidad de que «La Fuga de Monkey Island» alcanzase o no el puesto de honor en las listas. Este mes ha recibido el mayor número de votos y, por tanto, sube hasta la primera posición de Las Mejores del Momento, nueve meses después de su lanzamiento. A destacar, también, el retorno de «Gabriel Knight III» a la cúspide del TOP 5. Una década después, la batalla entre Sierra y LucasArts aún continúa...

Las mejores del momento

- La Fuga de Monkey Island
- The Longest Journey
- Grim Fandango
- Gabriel Knight III
- Atlantis II

TOP 5

- Gabriel Knight III
- La Fuga de Monkey Island
- The Longest Journey
- Monkey Island II
- Leisure Larry VII

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
***CARTAS:* Hobby Press, S. A. MICROMANÍA**
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
***E-MAIL:* clubaventura.micromania@hobbypress.es**







PRAETORIANS

PC / PYRO STUDIOS **Dentro de relativamente poco tiempo podremos disfrutar del nuevo proyecto de los artífices de «Commandos 2». Este juego de estrategia, ambientado en los tiempos del Imperio Romano fue presentado en la pasada edición de E3, donde obtuvo excelentes críticas por parte de la prensa internacional. «Praetorians» nos permitirá convertirnos en un general romano y comandar las huestes leales a Roma para aplastar a los bárbaros insurrectos que se crucen en nuestro camino. O si lo preferimos, podremos asumir la personalidad de un jefe bárbaro para intentar cambiar el curso de la Historia. En cualquier caso, la estrategia se ve limitada a lo puramente bélico, de tal forma que podremos ensayar todo tipo de formaciones, asedios y asaltos en este juego que promete convertirse en todo un referente dentro del género. Los chicos de Pyro van a por todas.**





ALIENS VERSUS PREDATOR 2

PC / MONOLITH, FOX INTERACTIVE **Se reanuda la temporada de caza en toda la galaxia. Ponte tus mejores galas y ármate hasta los dientes, ya que en este juego no existe la piedad. Monolith ultima la segunda parte de «Aliens Versus Predator», aquel estupendo juego diseñado por Fox Interactive que consiguió reproducir toda la emoción y el suspense de películas como «Alien» o «Depredador». Al igual que en la primera parte, podremos encarnar a un alien, a un depredador o a un marine espacial. No obstante, esta entrega incluye un aspecto gráfico muy mejorado, vehículos y armas extraídos de las películas y un sistema de física bastante impresionante. La inteligencia artificial será mejorada, de tal forma que los aliens no dudarán en derribar puertas y barreras para darnos caza. Además, por fin tendremos la oportunidad de manejar un robot de carga como el que utilizaba Ripley para acabar con la madre de todos los aliens.**





ATLANTIS III: MÁS ALLÁ DE ATLANTIS

PC, PLAYSTATION 2 / CRYO

El próximo mes de Noviembre podremos disfrutar de la tercera parte de «Atlantis», la saga fantástica desarrollada por Cryo Interactive. «Atlantis 3» ofrecerá una nueva visión del mito de la Atlantida, embarcando a los jugadores en un viaje intenso y emocionante en el que encarnamos a una sensual heroína. Este tercer capítulo continuará con las andanzas de una joven egiptóloga dispuesta a desvelar el misterio de la ciudad perdida de una vez para siempre. Como es marca de la casa, «Atlantis III» hará gala de una aspecto gráfico impresionante, con escenarios renderizados de gran belleza, muy coloristas y trabajados. A diferencia de las anteriores entregas, los rasgos faciales y la voz de la protagonista son los de la actriz Chiara Mastroianni. Toda una experiencia audiovisual para que los aventureros de pro disfruten de lo lindo.

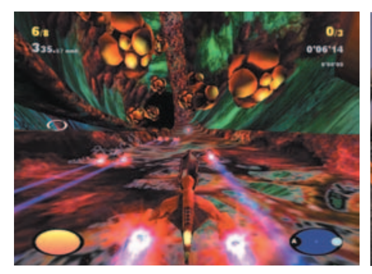






AIRBLADE

PLAYSTATION 2 / CRITERION **En un futuro muy lejano, un grupo de científicos desarrolla una innovadora tecnología conocida como Airblade, un dispositivo semejante a una tabla de skate que proporciona a los patinadores todas las ventajas de la ingravidez. El experimento trasciende rápidamente en las altas esferas de investigación y se convierte en uno de los objetos más codiciados por los mercaderes de tecnología. Para evitar que el Airblade caiga en malas manos, tres amigos secuestran el ingenio e inician una huida desesperada por las calles de la ciudad. En la práctica, «Airblade» ofrecerá toda la emoción propia de los juegos de carreras en una arcade en que la habilidad sobre la tabla será fundamental para seguir avanzando. Un espectacular juego, semejante en sus planteamientos a «TrickStyle», que aparecerá exclusivamente para la consola PlayStation 2.**




MEGARACE 3 PC, PLAYSTATION 2 / CRYO Tras el relativo éxito de las dos primeras partes de «Megarace», Cryo interactive prepara la tercera entrega del programa. «Megarace 3» incluye modificaciones muy significativas, como gráficos 3D en tiempo real o circuitos evolutivos. Y es que en esta tercera parte de la carrera televisada más famosa del futuro, los escenarios están llenos de vida y de peligros, debido a una invasión alienígena que ha propiciado la aparición de extraños organismos. En vez de coches, como venía siendo habitual, en «Megarace 3» controlaremos naves espaciales especialmente concebidas para el combate, más rápidas y potentes. Podremos elegir entre una docena de naves, así como jugar en red con nuestros amigos.



SID MEIER'S SIM GOLF PC / EA La última locura de Sid Meier está a punto de caramelo. El universo Sim se amplía con este inclasificable programa presentado en E3 y que nos permitirá convertirnos en un magnate de los campos de golf. Gracias a un potente editor podremos construir el campo de golf de nuestros sueños y llenarlo de instalaciones que lo hagan atractivo para los ávidos golfistas que pueblan este imaginario mundo, surgido de la calenturienta imaginación de Meier.

Y quién sabe, si consigues gran aceptación popular, tal vez consigas convertir a algún personaje famoso en uno de tus mejores clientes, lo que aumentará el prestigio de tu club de golf y atraerá a nuevos clientes. Para conseguir las mejores instalaciones, habrá que estar muy pendiente de las opiniones de los clientes ya que, si los hoyos son demasiado difíciles, se asustarán y se buscarán otro sitio para practicar su deporte favorito.

La cosa no queda ahí ya que, además de construir los recorridos, también se podrán jugar, mediante un curioso interfaz de control. Estamos ansiosos por ver la nueva producción de Sid Meier.

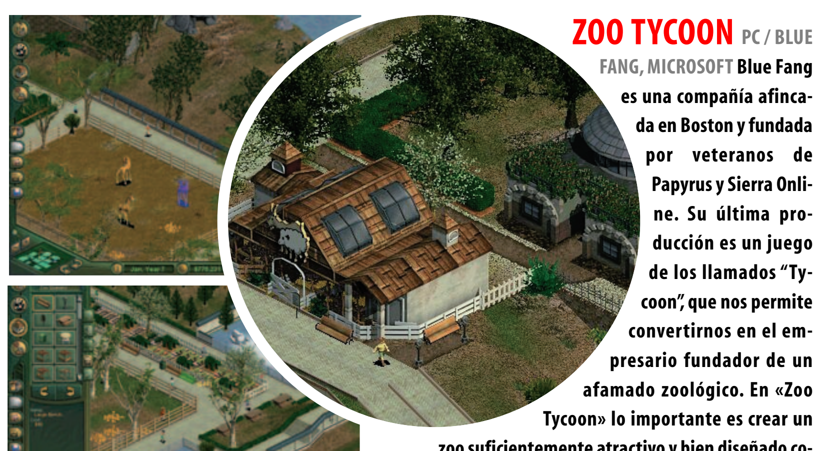









COMMAND & CONQUER: RENEGADE PC / WESTWOOD, EA Westwood Studios prepara el próximo lanzamiento de «Renegade», un juego de acción 3D inspirado en el universo definido con la serie de estrategia «Command & Conquer». A tenor de los éxitos en las ventas, son muchos los aficionados a esta saga, tantos como para justificar un juego basado en un engine 3D que nos permitirá introducirnos en la piel de un Commando y conocer toda la imaginería «Command & Conquer» de primera mano. Edificios, vehículos y soldados han sido adaptados a la más moderna tecnología para recrear esta batalla campal entre dos poderosos ejércitos de la forma más espectacular posible. Todos los edificios vistos en la saga podrán ser explorados, así como utilizadas las unidades que encontremos en los escenarios. Todo un regalo para los fans del juego, con el que Westwood se confirmó, en 1995, como una de las más importantes compañías desarrolladoras de juegos de estrategia.




ZOO TYCOON PC / BLUE FANG, MICROSOFT Blue Fang es una compañía afincada en Boston y fundada por veteranos de Papyrus y Sierra Online. Su última producción es un juego de los llamados "Tycoon", que nos permite convertirnos en el empresario fundador de un afamado zoológico. En «Zoo Tycoon» lo importante es crear un zoo suficientemente atractivo y bien diseñado como para mantener a nuestro público contento y felices a nuestros animales, verdadera alma mater de nuestra empresa. Como cualquier juego estratégico de gestión de recursos, los jugadores dispondrán de todas las herramientas necesarias para construir el zoo, entre las que encontraremos más de cuarenta animales, cuarenta materiales de construcción y más de sesenta opciones para definir diferentes hábitats.

Por supuesto, podremos ampliar el zoo siempre que obtengamos beneficios, cosa que sólo conseguiremos siempre y cuando cuidemos de las variadas necesidades de todos nuestros animales.

Red Faction

Ya está casi a punto uno de los juegos más esperados por los seguidores del género de acción, y sí, «Geo-Mod», el motor gráfico que permite literalmente destruir un escenario en tiempo real, funciona a la perfección. Pero hay más...

El motor del juego permitirá la deformación de escenarios en tiempo real y de una forma sencillamente espectacular

Usa la fuerza

El subgénero de la acción en primera persona, también conocido como "shoot them up" o "quake like", ha sido, junto a la estrategia en tiempo real, uno de los pilares básicos del mercado del videojuego para compatibles en los últimos años. En su evolución, el género ha atravesado por distintas fases. Desde los mata–matas frenéticos, hasta los juegos de acción con toques de aventura, al estilo «Half-Life». Pero, de todas las novedades aportadas al género, la implementación del apartado multijugador fue, sin duda, el mayor acierto de los juegos de acción y una de las experiencias más adictivas de la historia de los videojuegos.

CÓMO SER REALISTA...

Ser realista, en un videojuego, es reproducir las condiciones de la realidad de la forma más precisa posible. En el mundo del PC, la búsqueda de mayores dosis de realismo ha sido una constante casi desde su "nacimiento" como plataforma de juegos, y no sólo en los simuladores. Los shoot them up, por su propia naturaleza (en el fondo la cámara subjetiva busca "simular" las sensaciones de un hombre con una pistola en un entorno hostil), han participado ampliamente de esta búsqueda de realismo desde su nacimiento... en los escenarios, en la recreación de las armas, en el aspecto y comportamiento de los enemigos... «Red Faction» se encuadra de lleno en esta última tendencia, y busca, sobre todo, realismo. Y lo encuentra.

«Geo-mod» es el nombre elegido para el motor de este juego, que permite la deformación de escenarios en tiempo real y de una forma no predeterminada. Hasta la fecha, los juegos de acción en primera persona resolvían ciertas cosas –el disparo de un bazooka contra una pared, por ejemplo– con una sospechosa mancha negra que frustraba enormemente a los jugadores, cuando por ejemplo era imposible volar una puerta de madera para la que no teníamos llave, con explosivos. Todo eso se acabó con «Red Faction». Gracias a «Geo-mod», todas las demostraciones de "fuerza" que llevemos a cabo en el juego tendrán su correspondiente manifestación en los escenarios. Con un lanzamisiles podremos realizar agujeros en la pared, o atravesar una puerta, o romper cristales con la pistola, o tuberías de gases peligrosos que incluso pueden llegar a explotar. Las posibilidades de juego que ofrece geo-mod son incontables: podremos escapar de situaciones conflictivas abriendo agujeros en las paredes, o derrumbar habitaciones o pequeños edificios destruyendo las vigas que sujetan la estructura, entre otras muchas cosas. En resumen: que se acabaron las molestas llaves.

Otro de los aspectos en los que se ha trabajado enormemente en pro de conseguir un mayor realismo, ha sido la dinámica de fluidos, tanto en el caso de la sangre como de los distintos líquidos con los que establezcamos contacto. Las explosiones, procesos de destrucción de objetos y roturas de cristales, también han merecido una atención especial por parte del equipo de desarrollo, en pro de conseguir unos resultados que ofrezcan el máximo grado de realismo y emoción.

La IA de los enemigos, aunque todavía no estaba implementada en la beta que probamos, es


Un túnel que comunica el hangar con el exterior nos permitirá volar con este helicóptero por Marte.



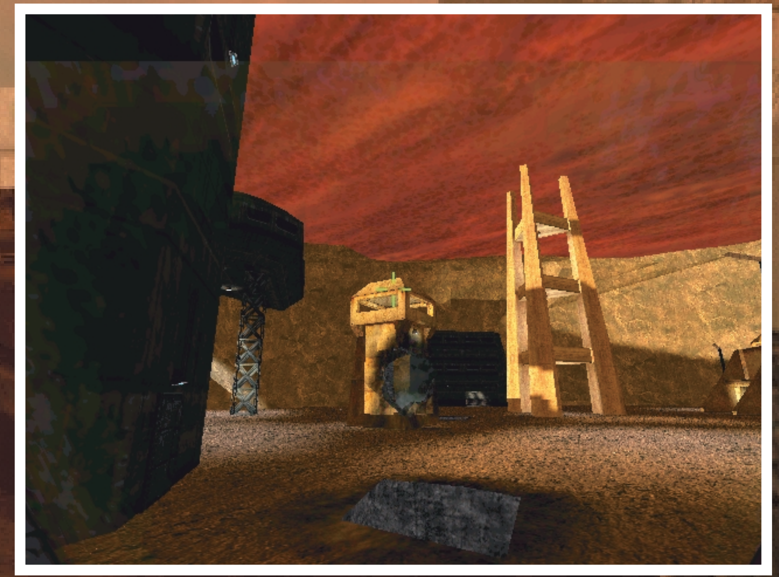
El complejo minero de Ultor es una estructura inmensa llena de habitaciones y salas distintas.


En el tutorial recibiremos instrucciones sobre la forma de manejar las distintas armas y situaciones.





Con el modo visor del rifle francotirador, podremos abatir a los enemigos desde mucha distancia.



Algunas misiones se desarrollan en zonas exteriores del planeta rojo, como esta de la imagen; afortunadamente nuestro traje nos protege de la falta de oxígeno.





El complejo de Ultor estará comunicado por túneles submarinos en algunas zonas.



Un boquete abierto en la pared con el lanzamisiles, unos momentos atrás. Impresionante, ¿no?

En el coche de San Fernando

Aunque en «Red Faction» pasaremos la mayor parte del tiempo corriendo por los pasillos de las instalaciones de Ultor en Marte, también disfrutaremos de la posibilidad de pilotar cuatro vehículos distintos, que nos permitirán movernos por tierra, agua y aire.



HELICÓPTERO

Con él podremos volar por encima de nuestros enemigos, en espacios abiertos. Tiene una potentísima ametralladora y, como complemento, unos misiles muy destructivos.



SUBMARINO

Ideal para moverse por los túneles inundados. Aunque no es muy rápido, su blindaje es una virtud a tener en cuenta. Sólo dispara torpedos, pero los resultados están a la vista.



TANQUE

Un clásico en los juegos de guerra. El equivalente del submarino, pero en tierra. Fuerte blindaje y dos armas, una ligera y una pesada para "enemigos" más grandes.



EXCAVADORA

No es un vehículo bélico, pero con un poco de imaginación puedes hacer casi cualquier cosa con él... Es el complemento perfecto de geo-mod, aunque quizá resulte un poco lento.



La ametralladora del helicóptero es un arma pesada, capaz de ocuparse de los soldados enemigos con una facilidad pasmosa.

otra de las cosas que sorprenderá al jugador, según el equipo de desarrollo del juego, con enemigos capaces de tender emboscadas o buscar ventajas parciales en los sucesivos combates.

...Y NO MORIR EN EL INTENTO

Muchas veces, los equipos de desarrollo que dedican la mayor parte de sus energías a buscar realismo en un programa (que no es específicamente un simulador), acaban produciendo juegos de gran belleza pero que ofrecen poca jugabilidad y poca profundidad en su argumento y sus personajes. En los videojuegos, al igual que dicen que pasa en el cine, una buena historia hace que un juego suba muchos enteros. Un ejemplo perfecto de esto es «Undying», un título que gracias a su argumento se convierte en un programa excepcional y que sin la historia habría sido probablemente un shoot them up más bien mediocre, de los que abundan en el mercado.

En el caso de «Red Faction» lo único que podemos asegurar en este sentido es que la historia promete. El juego se sitúa en Marte, en un futuro indefinido en el que el planeta rojo está lleno de minas, propiedad de la compañía Ultor. El jugador adoptará el papel de un tal Parker (nada que ver con Peter Parker), que atraído por las campañas publicitarias de Ultor en la Tierra y por la paga, decide probar suerte. Lo que se encuentra al llegar a Marte, no tiene nada que ver con lo que había visto en los anuncios. Los trabajadores son prácticamente esclavos, la compañía administra las minas como si fueran un campo de concentración, el trabajo es muy peligroso, y por si esto fuera poco existe una enfermedad contagiosa y desconocida que desfigura y mata a los mineros. Los motines son cada vez más numerosos y una gran revuelta obrera, liderada por el grupo conocido como Red Faction, está a punto de estallar.

El juego se sitúa en Marte, en un futuro próximo en el que el planeta rojo está repleto de minas, propiedad de la compañía Ultor

Además de la variedad de armas habitual en este tipo de juegos, «Red Faction» incorpora una de las últimas modas del género: la posibilidad de manejar distintos vehículos. El control de los vehículos será bastante sencillo, similar al del personaje, y no planteará ningún problema.

Un juego, en definitiva, que si finalmente consigue ofrecer una historia interesante puede llegar a convertirse en un clásico. Desde luego, virtudes técnicas no le van a faltar.

L.E.C.



Este operario nos abrirá las puertas cuando hablemos con él. No será necesario usar la pistola..., esta vez.

El submarino no es muy rápido pero nos proporciona protección al atravesar los túneles.



Los vehículos se manejan con los mismos controles que usamos para el protagonista.s

Cycling Manager

Fútbol, baloncesto... ¿ciclismo? Últimamente parece que a este deporte, al que tan poca atención se había dedicado, hasta la fecha, en el mundo de los juegos para compatibles, no hacen más que salirle novias...

Al disponer de la aprobación de la Federación, en el juego podremos competir en los campeonatos reales de la temporada 2001.

A la derecha de la pantalla podremos ver los datos de los ciclistas que conforman nuestro equipo, así como su condición física y su posición en carrera.

Iniciativa Deportiva

El genero de los managers deportivos ha demostrado de sobra su versatilidad, y lo que es aún más importante, su rentabilidad a la hora de pelearse en las duras listas de ventas del sector. Tras el reciente «Eurotour Cycling», nos llegará en breve este «Cycling Manager» de Cyanide, que nos permitirá comprobar, en su versión definitiva, si es verdad aquello de que quien da primero da dos veces.

De momento, a pesar de tratarse de una versión provisional, hemos podido comprobar "in situ" que, tanto el nivel tecnológico, como el sistema de proceso de cálculo que tiene el programa que nos ocupa son sorprendentes. «Cycling Manager», de Cyanide, cuenta con la aprobación de la Federación de Ciclismo, de manera que podremos participar en todos los campeonatos reales, con los equipos y los ciclistas de la temporada actual, los cuales han sido estudiados exhaustivamente, para traducir a datos su condición física y su dominio de la bicicleta.

El Giro de Italia, el Tour de Francia, la Vuelta a España, podremos participar en todos estos campeonatos y algunos más, así como en etapas independientes, que se desarrollarán en varios países de Europa, bien con un equipo real, con todos los ciclistas que forman parte de él, bien con uno inventado, seleccionando a los deportistas de entre todos los que se incluyen en el juego.

Durante los campeonatos, y adoptando el papel de manager y entrenador del equipo, deberemos cuidar la condición física de nuestros ciclistas, evitar que se lesionen, proporcionarles asistencia en carretera, y darles las instrucciones pertinentes durante las etapas, con el fin de que estén en las mejores condiciones físicas para afrontar los cientos de kilómetros que tienen por delante.

En «Cycling Manager» vamos a enfrentarnos a toda suerte de terrenos y climatología, gracias a su generador aleatorio de escenarios, lo que nos obligará a cambiar las ruedas de nuestras bicicletas, dependiendo de las condiciones, así como la actitud de los ciclistas en carretera; más conservadora si se trata de una etapa de montaña o más agresiva si es en llano, pero siempre aprendiendo a dosificar sus fuerzas y proporcionándoles todo el sustento que precisen.

PARTE ACTIVA EN LA ETAPA

Aunque la verdadera acción de «Cycling Manager» se centrará en el desarrollo y gestión de uno de los equipos participantes, vamos a tener parte activa dentro de las etapas, pudiendo dirigir algunas de las acciones principales de nuestros ciclistas. Igualmente podremos elegir la velocidad a la que queremos que se desarrolle la etapa, desde la normal, hasta ocho veces más rápida. Muy útil si ya tenemos cualquier aspecto de la etapa controlado y no queremos perder demasiado tiempo en finalizarla.

Para realizar todas estas acciones, contaremos con un panel a la derecha de la porción principal de pantalla, donde se desarrolla la etapa, en el que aparecerán todos los ciclistas de nuestro equipo con información de su estado físico, el nivel de cansancio, las unidades de agua que le restan, las cuales podemos suministrarle cuando creamos conveniente, todo esto junto con varios botones que definen su "modus operandi": Un botón de color rojo, con un ciclista grabado que es el de Sprint y otro con una bombilla grabada, que activará o desactivará la inteligencia artificial del ciclista.

BUEN NIVEL TECNOLÓGICO

En estos tiempos que corren para el género de los simuladores deportivos, y más concretamente en el subgénero de los managers, parecía que el mercado estaba limitado al fútbol, al baloncesto, y en contadísimos casos, a deportes que se salían de la norma, co-

«Cycling Manager» promete ser uno de los simuladores de ciclismo más serio y profesional de todos los que hemos podido ver hasta el momento

Antes del inicio de cada etapa, se nos ofrecerá toda la información necesaria sobre el transcurso de la misma. Metas volantes, elevación del terreno...

En el transcurso de la etapa podremos modificar la estrategia, accediendo a esta pantalla y definiendo la actitud en carrera de nuestros ciclistas.

Podremos ofrecer asistencia en carretera a nuestro equipo con unos vehículos equipados con todo el material técnico posible e incluso con bicicletas de repuesto, si es que nuestros ciclistas tienen un accidente.

Durante las etapas, podremos decidir las acciones de nuestros ciclistas mediante un sencillo interfaz, situado a la derecha de la pantalla

Las etapas de montaña serán las más durasde todas, y más que potencia de arranque o velocidad máxima a bordo de la bicicleta, lo que contará será la resistencia y la sabia dosificación de las fuerzas.

Cada vez que un miembro de nuestro equipo pase por meta, veremos todos los datos actualizados.

¡Una meta volante! Nuestro ciclista podrá hacerse con el maillot rosa por ser el primero en coronar.


Los escenarios están siendo diseñados con gráficos 3D en tiempo real consiguiendo, no sólo una sensación de perspectiva fantástica, sino un gran realismo.


Realizar una escapada requerirá una gran preparación física por parte de alguno de nuestros ciclistas.


La pirámide invertida nos indicará el ciclista al que, en cada momento, tenemos seleccionado, dentro del grueso del pelotón.


Será necesario estudiar bien las características de cada uno de los miembros de nuestro equipo, para decidir la estrategia.

mo el atletismo (recordemos «PC Atletismo» de Dinamic).

Aparece en este momento, Cyanide con una arriesgada pero valiente apuesta que creemos se merece todo nuestro apoyo, aun cuando siguen dándole los últimos retoques a la programación base del juego. «Cycling Manager» nos abre las puertas al mundo del ciclismo, visto desde el punto de vista del entrenador. Ya son varios los juegos que, con motivo de Tours o Giros han aparecido en las baldas de las tiendas especializadas, pero todos muy encasillados en un género arcade o que, como mucho, permitía modificar algunos parámetros sencillos, como las ruedas de las bicicletas. Ahora con «Eurotour Cycling» primero y con este «Cycling manager», los aficionados al mundo del ciclismo tendremos la oportunidad de enfrentarnos a temas tan complejos como la puesta a punto de la maquinaria de un equipo, el cuidado de los ciclistas, la cura de lesiones y la actitud durante las etapas. Algo que hasta la fecha se nos había vetado, tal vez por miedo a que nuestro desconocimiento fuera una barrera para que el juego lograra el éxito que se merece.

El modo multijugador que vendrá como opción de juego, es otro punto a tener muy en cuenta, pues va a ser ahí donde residirá el auténtico espíritu de competición que un juego perteneciente a este género debe suscitar.

Para la creación de «Cycling Manager», Cyanide está contando con un equipo de treinta profesionales del sector, entre programadores, diseñadores gráficos, comerciales y diseñadores de páginas web, con Patrick Pligersdorffer y Stephane Giménez a la cabeza del proyecto, ambos máximos responsables de la compañía y productor y diseñador del juego, respectivamente, por lo que no es de extrañar que, con un grupo así, se esté logrando una calidad técnica muy superior a la esperada. Desde luego, Cyanide ha conseguido suscitar nuestro interés con su título, por la originalidad que conlleva el tema que trata, por el mimo y el esmero que están poniendo en todos y cada uno de los puntos clave del título y por la perfecta adaptación de todas las reglas del deporte del ciclismo al mundo de los ordenadores compatibles.

Viendo lo que la compañía programadora es capaz de hacer, y teniendo en cuenta el elevado número de aficionados al deporte del ciclismo que hay en nuestro país, tendremos que realizar, sin duda, un seguimiento exhaustivo del desarrollo de este «Cycling Manager» de Cyanide, para ver las novedades que aporta con respecto a sus antecesores en el género.

C.F.M.

Codename: Outbreak

Tras probar suerte en el género de la estrategia en tiempo real con «Cossacks», su primer juego, la compañía rusa GSC Game World ultima ahora los detalles de su próximo lanzamiento, «Codename: Outbreak», un juego de acción en el que se están introduciendo muchos elementos tácticos y que resulta, francamente, muy prometedor.

Acción con fundamento

Dentro del extenso catálogo de los juegos de ación en primera persona se ha ido creando una división cada vez más clara entre aquellos títulos que apuestan por la acción simple y sin demasiadas complicaciones, léase «Quake» y similares, y aquellos otros que introducen en la jugabilidad elementos de tipo táctico, como por ejemplo «Rainbow Six», «Delta Force» o el más reciente «Operation: Flashpoint». Al segundo de estos grupos pertenecerá el próximo trabajo de GSC Game World, «Codename: Outbreak», que, por lo que hemos podido ver, si por algo va a destacar es precisamente por el interesante equilibrio que se está logrando en su sistema de juego entre la acción y la estrategia.

INVASIÓN ALIENÍGENA

El juego estará ambientado en el año 2034. Al parecer en esa época la Tierra acaba de escapar por los pelos de chocar contra un gigantesco asteroide, pero no ha podido evitar que abundantes fragmentos de él caigan sobre su superficie devastando gran parte del planeta. A pesar de que la tragedia resultó ciertamente importante, el verdadero problema llegó cuando se descubrió que junto con los restos del asteroide habían entrado en nuestro planeta una peligrosa forma de vida alienígena capaz de parasitar a los seres humanos. Como parte de una fuerza militar de elite nuestra misión será acabar con la invasión alienígena recuperando a cualquier precio el control de los diferentes centros militares que ya han caído en su poder.

La campaña individual de «Codename: Outbreak» incluirá un total de trece misiones, seis en escenarios interiores y siete en exteriores. Uno de los aspectos más interesantes del juego es que para enfrentarnos a cada una de estas misiones utilizaremos no uno sino dos soldados que podremos seleccionar de entre un grupo de doce que forman nuestro batallón. Cada uno de estos soldados tendrá sus propias estadísticas en aspectos tales como resistencia, fuerza, puntería o velocidad. Antes de empezar la misión también podremos asignar a cada uno de los soldados el equipo y el blindaje que consideremos más oportuno, dependiendo de lo que tengamos disponible en nuestro inventario así como de su capacidad máxima de carga.


En muchas ocasiones será imprescindible recurrir al rifle de francotirador para despejar sin correr mucho peligro una localización infestada de patrullas.


El realismo del juego llegará al extremo de que los casquillos de nuestras armas se irán acumulando en el suelo a medida que disparemos.

La posibilidad de controlar dos personajes simultáneamente aleja a «Codename: Outbreak» de los caminos tradicionales del género de acción

Una vez en el juego podremos controlar de manera directa a uno de los dos personajes mediante la combinación estándar de ratón y teclado, mientras que el otro será controlado por la inteligencia artificial del ordenador. Podremos, eso sí, usar una lista de órdenes para controlar con bastante precisión las acciones de nuestro compañero, indicándole si debe cubrirnos, atacar o defender una posición o disparar contra un enemigo específico. En el caso de situaciones especialmente complicadas podremos también alternar entre el control directo de uno y otro personaje sin más que presionar un botón.

Como ya se ha mencionado, a pesar de la evi-


El juego distinguirá entre las diferentes zonas del cuerpo a la hora de determinar el daño producido por un disparo. En la imagen, un soldado enemigo cae abatido ante nuestros ojos.


Los diferentes terrenos estarán ambientados con sus correspondientes tipos de vegetación.





Tras completar una misión, nuestros personajes verán incrementadas sus puntuaciones de habilidad.


El sigilo será un factor fundamental para alcanzar el éxito en la mayoría de las misiones. En la imagen, nuestro personaje y su compañero de comando, observan la base sin ser vistos.


El juego nos dará la opción de ver el punto de vista de nuestro compañero en una ventana superpuesta.

El nuevo motor gráfico implementado específicamente para el juego promete ofrecer un resultado muy interesante

dente carga de acción, el juego poseerá muchos elementos tácticos y estratégicos y, de hecho, la mayoría de las misiones tendremos que utilizar maniobras de distracción y camuflaje para no ser detectados por el enemigo que, por lo general, nos superará en número. Así, a lo largo del juego tendremos que controlar las frecuencias de las rondas de las patrullas, ocultarnos en las sombras y sobre todo, coordinar de la mejor manera posible las acciones de los dos personajes para eliminar la oposición procurando llamar la atención lo menos posible. En este sentido, también será una parte fundamental del juego la interacción con los diferentes elementos del escenario y, de hecho, podremos romper cristales, rejas o luces, utilizar todo tipo de interruptores, recoger objetos del suelo o de los cadáveres de los enemigos caídos, etc.

Por lo que respecta al apartado multijugador, el juego ofrecerá la posibilidad de jugar los habituales modos deathmatch y capturar la bandera, con hasta ocho jugadores a través de Internet o de una red local, pero sin duda el modo que dará más que hablar será el cooperativo, en el que dos jugadores podrán enfrentarse de manera simultánea a la campaña individual.



DERROCHE TÉCNICO

«Codename: Outbreak» será el primer juego en usar el nuevo motor Vital Engine ZL desarrollado por GSC Game World, pero si hemos de juzgar por la calidad de la versión de preview con la que hemos tenido ocasión de jugar, seguro que no será el último. Entre sus principales cualidades destaca especialmente la amplia gama de efectos visuales de los que hará gala, como por ejemplo la niebla volumétrica que permite la inclusión de nubes reales en movimiento en los escenarios, pero también resulta muy interesante el uso que hace de las texturas o el elevado número de polígonos empleado para los personajes. Además, el juego podrá llegar a funcionar a una resolución máxima de 1280 x 1024, aunque es de esperar que para hacerlo necesite un ordenador realmente potente.

Otro apartado que se está desarrollando con especial esmero es el de la inteligencia artificial, para la que se ha implementado un avanzado sistema de visión y audición que, en principio, permitirá a los enemigos reaccionar ante estos estímulos de igual manera que lo haría una persona real.

Sinceramente, la primera impresión que nos ha producido «Codename: Outbreak» no ha podido ser mejor. Veremos en qué queda al final.

J.P.V.



Noche y Día

La combinación de escenarios exteriores con el sistema de iluminación dinámica del juego dará lugar a la interesante posibilidad de elegir en prácticamente todas las misiones que se desarrollan al aire libre si queremos enfrentarnos a ellas de día o de noche. Las diferencias entre una opción y otra no serán meramente estéticas, sino que la misma misión cambiará bastante si la jugamos bajo la luz del Sol o de la Luna. Así, por ejemplo, las rutas y el número de las patrullas cambiarán con la llegada de la noche y, además, la distancia de visibilidad de los guardias caerá drásticamente, lo que nos permitirá movernos con algo más de libertad. Por último, la llegada de la oscuridad será la situación ideal para utilizar nuestro flamante dispositivo de visión nocturna, en el que los enemigos se volverán visibles como por arte de magia.




Podremos utilizar distintas armas, desde la clásica ametralladora hasta el potente lanzacohetes.


Algunas veces tendremos que bucear para ocultarnos de nuestros enemigos o buscar una entrada oculta.

F1 2001

En nuestro país, son muchos los aficionados a los juegos de conducción deportiva. Todos ellos celebrarán sin duda la futura aparición de «F1 2001», la continuación actualizada del popular simulador de Formula Uno publicado por Electronic Arts. Aunque no podremos disfrutar de este título hasta el otoño, te descubrimos todas las sorpresas incorporadas en esta nueva edición del programa.

Aquí tenéis al equipo de programación del juego al completo. Todos ellos han contado con la ayuda de especialistas británicos y americanos en Formula Uno.

Emoción sobre ruedas

Regresa la emoción de la Formula Uno. Después del éxito cosechado con «F1 2000» y «F1 Championship Season 2000», los ejecutivos de Electronic Arts han puesto manos a la obra para preparar una continuación. Su nombre será «F1 2001» y los desarrolladores del proyecto Image Space Incorporated, un veterano equipo de programación, responsable de juegos como «Shadowgate Rising», «Zone Raiders», «Sports Car GT» o las entregas predecesoras del juego que nos ocupa. Tal es el grado de implicación en el proyecto del equipo que todos sus miembros han tomado parte en el circuito de pruebas Formula Ford, para experimentar las verdaderas sensaciones que sienten los pilotos deportivos.

La filosofía por la que se están guiando los creadores del proyecto ha sido la de preservar los logros básicos conseguidos en las entregas anteriores. Dado que tanto el público como los desarrolladores quedaron contentos con el resultado obtenido, «F1 2001» aprovechará ese bagaje como punto de partida para mejorar, depurando las principales virtudes y limando los mayores defectos. Los programadores están concentrando sus esfuerzos en tres aspectos primordiales: mejorar la estabilidad del modo multijugador, incorporar condiciones climáticas variables en tiempo real y sublimar la sensación de estar realmente inmerso en una competición oficial del campeonato de Formula Uno.

Tecnológicamente, «F1 2001» también presentará múltiples mejoras respecto a su predecesor. Los programadores han creado un engine 3D completamente nuevo, que permitirá aumentar el número de fotogramas por segundo para aumentar la sensación de velocidad, al tiempo que incrementar el detalle y la resolución de los gráficos. De hecho, la tasa de fotogramas por segundo se ha cuadruplicado con respecto a «F1 2000».



Una imagen del editor de los vehículos. Todos ellos empiezan a dibujarse desde una silueta.



El equipo de programación está intentando alcanzar un realismo nunca antes visto en los gráficos.

NUEVO MODELO DE CONDUCCIÓN

Una de las modificaciones más interesantes de cuantas se introducirán en «F1 2001» será un modelo de conducción remozado. Para llevarlo a cabo, el equipo de programación está prestando especial atención a factores como el modelado del chasis, la distribución del peso del vehículo o el comportamiento de los neumáticos. El equipo de desarrollo ha contado con la ayuda de numerosos expertos del equipo británico y americano de Formula Uno para testear el producto y comprobar que el sistema estará bien calibrado. Además, se reubicará el punto de vista de cabina hasta hacerlo coincidir con el punto de vista que tendría un piloto en la realidad. Al contrario que la mayoría de juegos inspirados en carreras automovilísticas, en los que los coches controlados por la CPU cuentan con numerosos y obvios "cheats" –trampas– que les permiten alcanzar y superar a los jugadores humanos, «F1 2001» ofrecerá unos adversarios capaces de decidir por sí mismos. De esta forma, nuestros rivales serán capaces de controlar el grado de aceleración o de frenado en cada momento de la carrera, exactamente igual que lo

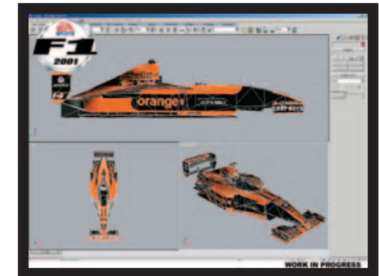
Una de las modificaciones más interesantes de cuantas se introducirán en «F1 2001» será un modelo de conducción remozado

«F1 2001» será el primer juego del mercado que contenga información actualizada de todos los datos de la temporada 2001

Un digno antecesor

«F1 2000» supuso la incursión de Electronic Arts en el género de la simulación automovilística y, en su momento, se convirtió en la mejor recreación existente de la Formula Uno. Aquel título cimentó las bases sobre las que se está edificando «F1 2001», ya que ofrecía numerosos elementos de interés para los aficionados. En primer lugar, destacaba el rigor de la simulación y de las circunstancias físicas de la conducción, favorecida por la elevada inteligencia artificial de los pilotos controlados por la computadora. Los gráficos en alta resolución eran verdaderamente espectaculares y realistas, cosa que se podía constatar tanto en los trazados de cada circuito como en los modelos tridimensionales de los bólidos, que eran réplicas exactas de los que compitieron en el circuito mundial durante aquella temporada. La inclusión de una cámara móvil controlable por el usuario permitía disfrutar de toda esa belleza, además de ofrecernos infinitos puntos de vista de la carrera. Las opciones de configuración eran muy diversas y nos permitían incluso modificar los patrones comportamiento de nuestros rivales.





Cuando se ha diseñado la silueta del coche, los artistas pasan a modelar la carrocería del bólido.



El aspecto gráfico promete ser apabullante. ¿Será éste el simulador de Formula Uno definitivo ?



No sólo los coches han sido modelados; también los pilotos han sido diseñados en 3D.

haría un jugador humano. La CPU será incapaz de derrotar a aquellos jugadores que tomen mejores decisiones durante la carrera o que, simplemente, sean mejores conductores que ella. Además, la fuerza y la agresividad de los pilotos controlados por el ordenador podrán ser seleccionadas por los usuarios. Todo con el objetivo de ofrecer una conducción convincente que obligue al jugador a pensar en los otros conductores como si de competidores humanos se tratara.

TIEMPO DE PERROS

Otra de las grandes novedades aportada por «F1 2001» es la climatología variable. Los factores climáticos varían en tiempo real a lo largo de las pruebas, de tal forma que lo que parecía un día soleado pueda convertirse en una tarde de perros. Esto supone un mayor realismo, ya que nuestra conducción se verá afectada por diversos imponderables. Encontraremos fenómenos meteorológicos muy variados como tormentas pasajeras, lluvia de distinta intensidad o bolsas de agua. Aunque parezca que competir sobre el pavimento seco es mucho más seguro, la temperatura del asfalto también influirá en la elección de los neumáticos que vayamos a usar. Como es habitual en este tipo de juegos, la práctica será fundamental para aprender a controlar los bólidos con los que competiremos. Para mejorar nuestras habilidades dispondremos de un Arrows biplaza de entrenamiento con el que participar en varias pruebas predeterminadas. Los programadores se han volcado en este aspecto para ofrecer un modo de juego tan importante como el campeonato.

«F1 2001» será el primer juego diseñado para PC que contenga información actualizada de los circuitos y pilotos de la temporada 2001. El número de circuitos disponibles se incrementará en esta edición, así como el número de pilotos –encontraremos a Kimi Raikonnen, Juan Montoya, Fernando Alonso– y de escuderías, destacando la inclusión del equipo Minardi. Por supuesto, el juego estará completamente localizado al español. «F1 2001» es una de las grandes promesas para una temporada que, teniendo en cuenta la próxima aparición del «F1 Racing Simulation 2» de Ubi, promete ser especialmente reñida.

I.C.C.

No, no hemos perdido la noción del tiempo, somos conscientes de que continuamos en verano. Pero no podemos evitar adelantarnos al desembarco de los nuevos pesos pesados de la estrategia, prevista para la estación florida de 2002.


«Age of Mythology»



«The Druid King»


«Age of Mythology»

La Primavera de los Juegos

Los lanzamientos de las nuevas ediciones de los grandes hitos de la estrategia, confirmadas en este último E3, tienen como (optimista) fecha de salida el primer y segundo cuarto del año que entra. Será entonces cuando nos reencontraremos con: la operación retorno sideral de «Homeworld 2», el cuento de nunca acabar «Age of Mythology», el anhelado «WarCraft III» o el vistoso «Myth III». No obstante, para no pecar de ingenuos, podemos armarnos de paciencia para no desfallecer hasta bien entrado el verano, si hay suerte, o el otoño…

Antes de retomar la inevitable crítica a la "infiel puntualidad" de desarrolladoras y productoras, estimamos conveniente atender asuntos más relevantes y gratificantes, como son vuestras cartas.

Tiene la palabra Fernan Salvador Mestre, desde Deltrebe (Tarragona), que aprovecha para preguntarnos por el disco de expansión de «Red Alert 2: La Venganza de Yuri». Sentimos desilusionar a los seguidores de la saga «C&C», puesto que por el momento, de aquí a Diciembre la distribuidora de los productos de los Estudios Westwood en España no tiene programado su lanzamiento. Nos tememos (sin atenernos a fundamentos fácticos) que no salga traducida: si no lo hizo el original…

Aprovecha también para preguntarnos si existe alguna novedad en el universo «StarCraft». Blizzard, por el momento, no ha publicado ninguna referencia, pero es de esperar que una vez terminado su actual proyecto «WarCraft III», retomen la entrañable saga galáctica. Aunque, quién sabe...

La inquietud de Arnau Sebé Pedrós va en la línea de nuestra presentación. El hecho es que, como a nosotros, «Age of Mythology» le ha impresionado. Para completar la información que Micromanía recabó en el E3, incluimos unas nuevas capturas, y aventuramos que saldrá entre Abril y Julio de 2002. ¡¡A esperar tocan!!

Arturo (alias Chimbay) se interesa por un juego basado en la 2ª Guerra Mundial, y cuya distribución es gratuita. Pues bien, después de varios meses de infructuosa búsqueda, hemos encontrado «Steel phanters: world at war» en la siguiente dirección URL:http://www.fprado.com/armorsite/sp_waw.htm. En este sitio web encontrarás todas las versiones colgadas, además de escenarios y toda la información al respecto que puedas necesitar. ¡Qué aproveche!

Nacho se preocupa por «Sudden Strike». Sentimos comentarte que no saldrá a la venta en España. Sin embargo, si quieres adquirirlo puedes intentarlo a través de una tienda de importación, o hacerlo tú mismo gracias a un pedido electrónico. La web oficial (http://www.suddenstrike.com) tiene acceso directo a una tienda virtual. La razón de que no hayamos publicado ningún artículo al respecto se debe al hecho de que no va a ser distribuido en nuestro país.

A los "heroemaniáticos", como Jor-



Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

Este mes se han acentuado las diferencias en los puestos de cabeza respecto a sus inmediatos perseguidores. Continúa como soberano, con un margen de 10 votos respecto a su inmediato perseguidor, «Age of Kings». Destacamos la fuerte entrada de «Tzar», y las buenas maneras que apunta «Submarine Titans», que en breve estará listo para copar el Ranking

1. Age of Empires II
2. Shogun: Total War
3. StarCraft
4. Red Alert 2
5. Comandos: Behind Enemy Lines
6. Dungeon Keeper 2
7. WarCraft II
8. Tzar
9. Heroes of Might & Magic III
10. Caesar III

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.

Noticias

Los estrategas ávidos por colonizar el universo encontrarán en «Imperium Galáctica III: Génesis» el título que estaban esperando. Desarrollado por Philoslabs, bajo la producción de CDV, se tratará de dar continuidad a este programa de gestión y expansión de civilizaciones siderales. En esta ocasión nos llevará hasta el 2040, donde como líderes de una flota al regresar de la guerra nos encontramos con que la Tierra ha sido invadida por una raza alienígena. Ante esta situación, deberemos buscar la única nave de colonización terrestre que ha logrado escapar para levantar una colonia que haga posible liberar el planeta materno, para ello deberemos batirnos en impresionantes batallas espaciales, reproducidas en 3D y tiempo real, así como dar cuenta de nuestras dotes de mando para construir las bases económicas y tecnológicas de todo un imperio. El desafío comprenderá 20 sistemas estelares, con sus respectivos cien astros… y hasta 5 razas alienígenas acechando nuestro proyecto. Para los primeros meses del 2002.

Un viejo conocido por todos es el proyecto de Pyro Studios que lleva por título «Praetorians». Ni que decir tiene que el programa estará inspirado en el Imperio Romano, de ahí su título. En el modo campaña manejaremos las legiones imperiales, bien en una historia que discurre dentro de los límites del vasto Imperio Romano, en las Galias y más allá del Danubio, o en Egipto. Ya en el modo multijugador (hasta 8 estrategas en línea) podremos comandar también a los pueblos bárbaros (Galos, Germánicos y Celtas) o egipcios. Cada ejército tiene sus particularidades: los latinos destacarán por su organización y disciplina, los bárbaros por su extraordinaria fortaleza y rapidez, mientras que los egipcios tienen en la religión la base de su argumento militar. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real táctico, lo que significa que no habrá apenas gestión de recursos. En cada misión disfrutaremos de la obediencia de escasas decurias, con las que deberemos alcanzar los objetivos marcados. Lo más que se permitirá será controlar algunas villas dispersas por el escenario para reclutar tropas auxiliares. Así que el peso del juego recaerá de lleno sobre el devenir del combate, en el que jugará una importante baza la posibilidad de adoptar diversas formaciones. Para facilitar esto, las unidades son batallones, no hombres individualmente considerados (una afinidad con «Shogun»). Otro punto destacable es el que desempeñarán los asedios, del que dependerá el buen uso de la maquinaria disponible. Todo ello estará investido de una elegancia tridimensio-

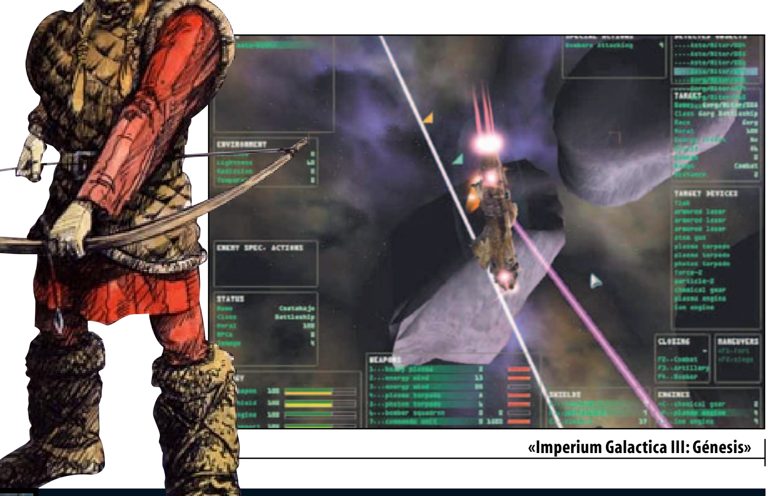
«Praetorians»



«The Druid King»

ge85a, hemos de tranquilizarlos, y es que en cuanto tengamos material suficiente nos pondremos con un artículo sobre el misterioso «Heroes of Might & Magic IV». Confiamos que las palabras dedicadas en la anterior reunión hayan servido para calmar (momentáneamente) el ansia de conocimiento.
Y por este mes, esto ha sido todo. Desde aquí deseamos que la reincorporación a las labores ordinarias de los estrategas (trabajo o clases) sea lo menos traumática posible… y recordad desfallecer, ¡jamás!

El Miliciano Partizano



«Imperium Galactica III: Génesis»

«Startopia»

El truco del mes... Startopia

¿Quién fue el listillo que dijo que organizar una torre babel alienígena en mitad del Universo sería pan comido? En el supuesto de que vuestra comunidad celeste no cuaje, aquí tenéis una ayudita con la soliviantar las penas. Dad buena cuenta del fichero en el que se comprenda toda la información del jugador con un editor hexadecimal (\startopia\profiles\name\jugador.stq). Una vez abierto el archivo, ve directo a cambiar la línea "0000015E" por "09". El resultado será poder seleccionar cualquier misión.Como el que avisa no es traidor, convendría que antes hubierais hecho una copia de seguridad del fichero en cuestión. Ya se sabe, por si es abducido por Windows.



«Startopia»

nal inusitada, hasta el extremo de que cada unidad es un modelo independiente. El engine permitirá que en las campañas los jugadores dirijan a más de un centenar de unidades. No será hasta la primavera próxima cuando podamos disfrutar de las bonanzas que se comentan sobre la IA. De ésta se dice que será capaz de considerar el valor estratégico del terreno, o el factor de la peculiaridad del grupo de unidades atacante, de modo que si es superior se retire hasta encontrar el ataque que le garantice el éxito. Confiemos que los pretorianos no defrauden nuestras expectativas, al igual que le ocurrió al mismo emperador en Gladiator.

✪ Sin cambiar de momento histórico recibimos a «The Druid King», la nueva apuesta de Haemimont Games (más conocidos como desarrolladores del estupendo «TZar»). Al igual que el anterior, se trata de un juego avanzado estéticamente: con gráficos tridimensionales, dos niveles de zoom y escenarios muy trabajados –de hasta 100 millones de píxeles-. Sin embargo, a diferencia del anterior, recoge tintes del género de la aventura y del rol.

✪ Una vez más, Maxis y Electronic Arts, dan un soplo de vida a sus criaturas más populares, los Sims, con un nuevo disco de expansión. Bajo el título «Los Sims: Hot Date» se reforzarán las relaciones afectivas de estos singulares ciudadanos virtuales, a la vez que se expandirán las posibilidades de interactuar con la inauguración de un nuevo barrio comercial. En sus espacios verdes y románticos restaurantes, los Sims organizarán sus citas… y para que la estrategia amorosa no devenga irreal, se ha potenciado su capacidad de elocución. Por fin, nuestras criaturas podrán entablar conversaciones "inteligentes". Para completar el lote, nuevos personajes (nos quedamos con el de Mujer Fatal) y hasta 100 objetos ignotos. Descubre y da un capricho a tus Sims con esta última expansión.

Temas para Debate



«Praetorians»

En la palestra de oradores, volvemos a recibir con júbilo por nuestra parte, al senescal Jorge García Lopera (Mataró). Para esta intervención ha preparado un discurso pedagógico, en el que apunta las diferencias entre las variedades de estrategia, correspondiendo a la "táctica" las maniobras "fruto de nuestra estrategia global" (donde "dominamos los recursos disponibles y las unidades"). Otro aspecto interesante que destaca es el papel de las comunicaciones a la hora de emprender una actividad bélica. A este respecto, Jorge, dispone: "… en todos los juegos, los generales dan órdenes que se traducen en ejecuciones de las mismas inmediatamente… aún incluso cuando nuestro general está siendo atacado a varios kilómetros del resto de sus unidades, sin que por ello sus órdenes dejen de ser recibidas, ni interceptadas, ni cambiadas por el enemigo. ¡Ya quisiera la OTAN disponer de tan preciadas y precisas comunicaciones!" Pues quizá haya que prestar más atención a este apartado y plantear la posibilidad de que exista una red de comunicaciones vulnerable.
Un debutante en este foro es Carlos del Río. En su e-mail nos comenta que: "…echo de menos que los juegos de PC no aprovechen mejor la versatilidad de esta plataforma, usando más de otros recursos disponibles como, por ejemplo, la impresora. Muchos juegos ganarían se nos permitiesen la posibilidad de imprimir los mapas que se facilitan en pantalla o las áreas que hayamos explorado…". Razón llevas, amigo Carlos, si bien las compañías desarrolladoras se contentan con ofrecer esta información en tiempo real y con la posibilidad de refrescarse cada segundo.



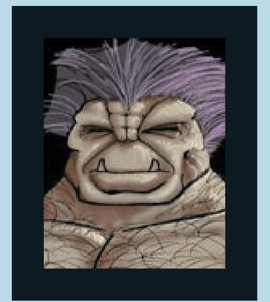
«Praetorians»

Avance Especial

DARK AGE OF CAMELOT



Camelot será nuestro



El hecho de que este juego esté basado en las leyendas artúricas y los mitos celtas y nórdicos ha logrado llamar tanto nuestra atención, que no hemos descansado hasta conseguir una beta. Durante muchos muchos días hemos estado jugando sin cesar, pero os podemos garantizar que ha valido la pena.

• Compañía: **MYTHIC ENTERTAIMENT** • En preparación: **PC** • Género: **JDR (MUNDO PERSISTENTE)**

Con la muerte del rey Arturo, el reino de Albión cayó presa de nuevo del caos, amenazado por el reino de Midgard, cuna de los vikingos y trolls, y por el reino de Hybernia, donde celtas y elfos luchan unidos para conquistar el mundo. Este es el arranque del juego, y a partir de aquí llega la hora de empezar a tomar decisiones importantes.

CONFIGURACION DEL PERSONAJE

La primera decisión que tendremos que tomar es el Reino al que perteneceremos. Hay tres opciones (Albion, Midgard o Hibernia), y cada uno de estos reinos ofrece una experiencia de juego totalmente distinta y aislada de las otras dos.
Una vez que decidamos qué reino defenderemos podremos crear a nuestro personaje. El proceso de creación será idéntico al que encontrábamos en «Everquest». Seleccionamos la raza, hay cuatro razas por reino, la clase, el pelo, cara, estatura y los atributos. A la hora de escoger la clase hay que tener claro que cuando lleguemos a nivel cinco, deberemos especializarnos en una de las ramas posibles. De esta forma, en los primeros niveles de vida podemos ver bien el funcionamiento del juego, para decidir después en qué queremos especializarnos.



SISTEMA DE JUEGO

Pero bueno, muchos de vosotros os estaréis preguntando cómo es en verdad este juego. En la beta3 que es la versión con la que hemos trabajado en la Zona Online, hemos podido ver cómo han sabido implementar muchas de las cosas buenas de «Everquest» y de «Ultima Online».
De «Everquest» encontraremos el hecho de que cada vez que subamos de nivel nos darán unos puntos de habilidades que deberemos usar para entrenar una habilidad en un maestro. A medida que subimos puntos en las habilidades, sean del tipo que sean, obtendremos bonus en forma de ataques especiales si es una habilidad de armas, o hechizos nuevos si entrenamos una habilidad mágica.
En lo relativo a las quest o misiones hay que darle un gran aplauso a los desarrolladores del juego, ya que serán muy originales y estarán muy bien ambientadas. Para que os hagáis una idea la primera misión que llevamos a cabo en Micromanía fue así: nos encomendaron llevar un mensaje a un puesto de guardia, prestos nos encaminamos hacia el lugar donde se encontraba y allí entregamos el mensaje. El capitán de la guardia nos miró alarmado:"¡nos van a atacar!, malditos bárbaros nunca dejarán en paz nuestras fronteras, si quieres participar, tu ayuda serán bien recibida"; nosotros pensábamos que aquel NPC nos estaba tomando el pelo, pero de pronto los cinco guardias del puesto se situaron en formación de línea. "Preparados, ya vienen" gritó el capitán. Y justo después, vimos salir del bosque a toda una muchedumbre que cargaba contra el puesto. Cualquiera que lea estas líneas pensará que estamos exagerando, pero nada más lejos de la realidad. Y ya que estamos en este tema, es digno de alabanza el diario que tendremos a nuestra disposición, donde se anotarán todos los pasos de las misiones que estemos realizando, lo cual facilitará enormemente nuestra labor y evitará muchas confusiones de las que se producían en otros juegos similares. Además otra de las grandes novedades, es que cuando nos maten, podremos rezar en nuestra tumba para recuperar parte de la experiencia que hayamos perdido. De todas formas será imposible que bajemos de nivel al morir, como máximo se podrá perder la experiencia obtenida en un nivel; esto será un gran alivio para la mayoría de jugadores familiarizados con el sistema de «Everquest».
Hemos mencionado que también guardaba grandes similitudes con «Ultima Online», y es que en «Dark Age of Camelot» se podrán teñir las ropas y armaduras de los colores que se quiera. Los objetos no serán únicos y podrán recibir daños y ser reparados. Existirá la oportunidad de adquirir viviendas dentro del juego, aunque esta opción estará limitada a grandes grupos de jugadores, es decir, para uso exclusivo de clanes.

GANARSE LA VIDA TRABAJANDO

Y por si todo lo que os hemos dicho os parece poco, en «Dark Age of Camelot» sí que habrán personajes "currantes" funcionales. Se dará la opción de poder subir el personaje de forma normal o de hacerlo sólo trabajando. Los que escojan esta última opción deberán olvidarse de ir a cazar bichos o de luchar contra los enemigos del reino. Deberán consagrar su vida por completo a la fabricación de objetos y al comercio de los mismos. Esta fa-

Los movimientos de los personajes al realizar la magia son de lo mejor.

Los poblados de los celtas estarán muy bien representados en Hibernia.

A lo largo de los caminos podremos encontrar torres de guardia como la de la imagen, de aspecto imponente.



Las edificaciones de los elfos son de una gran belleza, sobre todo cuando se aprecian acompañadas por un deslumbrante amanecer.

ceta del juego está siendo elaborada con mucho esmero y podremos tener oficios como el de herrero, sastre o experto en arcos. En total se podrán elaborar más de tres mil objetos hechos por los jugadores. Aunque esto aún no se ha implementado en la beta 3.

LUCHA POR TU REINO

Este es el fin último de «Dark Age of Camelot», la lucha entre reinos. En este aspecto se acerca al sistema de facciones implantado en «Ultima Online». Todos los jugadores de un reino son aliados y deberán actuar conjuntamente para lograr ataques y defensas efectivos. En este apartado, la experiencia que se obtiene al matar pierde toda su importancia, lo que prima en verdad son los puntos de reino, que se obtienen al matar a jugadores de otros reinos. Aquellos clanes y jugadores que destaquen en este aspecto recibirán bonificaciones y premios como puedan ser el uso de caballos, por ejemplo. Será muy fácil ver en el juego asedios a castillos, defensas desesperadas o grandes choques de jugadores. Hay que advertir que para evitar la existencia de espías no se permitirá tener personajes en más de un reino, ni tampoco enviar mensajes a jugadores de otros reinos.

Tenemos que destacar la variedad existente en los reinos, cada uno con clases diferentes, edificios diferentes, y seres diferentes, todos basados en su propia mitología local: Albion en las leyendas artúricas, Midgard en las nórdicas e Hybernia en la mitología celta.

ENGINE DE FANTASIA

No podíamos olvidarnos de uno de los aspectos en los que más se fijan los jugadores a la hora de informarse de un juego: La calidad gráfica. En «Camelot» encontraremos gráficos muy aceptables, la ambientación es realmente fantástica, con lo que viajar y ver el territorio se convertirá en toda una gozada. No veremos ni un solo páramo monótono y repetitivo. Los paisajes siguen la ambientación de sus reinos, por eso en Albion nos encontraremos en una Inglaterra medieval, con sus granjas, castillos feudales y gentes. En Midgard la nieve es bastante común, altas montañas, cabañas rústicas y grandes, con castillos rodeados de empalizadas de madera. Y en Hybernia la fantasía celta lo inunda todo, anillos de duendes, frondosos bosques, poblados celtas, flets de los elfos y hasta un gran castillo dorado. Todo esto acompañado por un sistema metereológico acertado. Todo lo relacionado con los efectos es más que sobresaliente. Los ataques especiales de las armas son espectaculares, pudiendo ver perfectamente cómo se bloquean los ataques o cómo se esgrimen los diferentes estilos de combate. Y en cuanto a la magia, simplemente increíble, los movimientos de los magos y los efectos de los hechizos, realmente potentes. Esta vez si con nuestro mago lanzamos un hechizo de bola de meteorito, ante nosotros aparecerá un meteoro que saldrá despedido hacia nuestro objetivo y que con el impacto se llenará de llamas hasta consumirse. En cuanto a los gráficos de los personajes, pecan a veces de ser demasiado infantiles, aunque esto con las sucesivas actualizaciones se está mejorando. En la beta4 del juego esta previsto un cambio radical del engine para mejorar en general todos los gráficos. Algo parecido a lo que pasó con el paso de la beta3 a la 4 en «Anarchy Online», donde hubo un cambio sustancial en la calidad gráfica. También se añadirá mayor variedad a la hora de crear los personajes, ya que muchos beta testers se quejaban del gran parecido que tenían todos los personajes.

Sólo queda esperar la versión final que tiene prevista su salida a la venta en otoño de este año. Y una buena noticia, ya está confirmada su distribución en nuestro país.

> Los ataques especiales de las armas serán espectaculares, y se podrán apreciar los distintos estilos de combate

Almogaver



En Hibernia encontraremos a numerosos duendes, que nos servirán para conseguir algo de dinero en los inicios.



Llegaremos a odiar de verdad a los malditos jabalís zombies, tanto como para llegar al extremo de degollarlos.

El rincón del navegante

Indignación con **Blizzard**

Hace no mucho más de un mes ya escribí una queja sobre battle.net y Blizzard. Ahora estoy otra vez aquí para quejarme. No es que me guste especialmente pero lo hago muy bien, así que aquí va la queja: Hoy miércoles 21 de Junio me conecto a battle.net a través de un juego tan fabuloso como «Diablo II», y para mi sorpresa veo que hay actualización nueva. La gracia está en que Blizzard no debe de querer actualizarse si cada 35 segundos (sí, los he contado) te muestra su mensaje más preciado, guardado con llave, en el que dice: "Has sido desconectado de battle.net. Vuelve a conectarte". Si te pasa una vez pues no hay problema, pero tener que perder una hora es lamentable. Menos mal que hay páginas dedicadas a ofrecer los parches y demás cosas, gracias a todas ellas. Llegado a este punto ya tengo la actualización y para mi sorpresa veo que es la 1.08 y antes tenía la 1.06. Me pregunto yo: tiene Blizzard el número siete como número de la mala suerte?? Consigo entrar en battle.net, entro en una partida y veo que mi bárbaro ha perdido un ojo en una noche!! Quiero decir con el nuevo parche mi media de impacto desciende un 5%!!!! Salgo al canal y pregunto el por qué de eso, y me contesta un amigo que en la expansión que aún ni siquiera había salido, habrá cosas muy fuertes y que se mejoraría la media de impacto en la expansión con los objetos, y digo yo: y si no me compro la expansión, mi bárbaro será una patata gorda de menos de 10% de media de impacto?? El parche 1.08 obliga, si quieres jugar bien, a comprarte la expansión. Pasan unas horas en las que me ocupo de otra cosa que no es «Diablo II», pero a las 8:30 vuelvo a conectarme sin haber jugado aún, lo de antes fue de cotilleo, y me doy cuenta de que la cola de crear una partida es de casi 3 000!!!! ¿Y como me doy cuenta? Pues porque no hay partidas en las que jugar y no hay más remedio que crear. Me junto con los de mi clan y tras 45 largos minutos de discutir sobre stats y habilidades de pj's, uno de mis amigos consigue crear (no dio error, por suerte, cosa que es poco habitual) nos unimos a esa partida, me da por mirar el ping y veo un astronómico numero de 5 cifras!!!! 15 689 exactamente. Como es habitual el lag baja, puedes dar un par de vueltas a la ciudad y ver un par de frases escritas de tus compañeros y entonces descubres que si estás un rato sin recibir señal de los demás, Blizzard te dice: lo siento chico se ha perdido la conexión, ¡y no habían pasado ni 5 minutos desde que habíamos creado la partida! Lo realmente divertido es que si te vuelves a conectar a otra partida, te das cuenta de que tienes un hermano gemelo, con tu mismo nombre, pero con la diferencia de que está tendido en el suelo y ¡con sangre! Y si estabas jugando en pesadilla o infierno la bonita barra blanca de experiencia se ha vaciado... Creo que ya me he quejado suficiente de Blizzard. Ahora os toca a vosotros, si vosotros, pero lo haré con más delicadeza. Sois una importante revista de videojuegos del sector español, Hobbypress publica diversas revistas sobre este mundo virtual, vosotros recibís quejas las publicáis, cobráis a final de mes y tan contentos. ¿Es que realmente no podéis hacer nada por ayudar a gente como yo? ¿Gente que se desespera intentando que las cosas cambien?? ¿Donde está ese espíritu crítico y rebelde de los inconformistas?

Bueno en fin siento que esta queja sea tan larga pero es que es lo que sucede en realidad. Me enorgullecería mucho que presionaseis a Blizzard para que se esmerase un poco más en su servicio online para los usuarios de sus juegos.

BeldarKnight

No es la primera vez que recibimos quejas sobre el funcionamiento de Battle.Net, pero lo único que podemos hacer al respecto es publicarlas. Como bien sabes, somos una revista y todo el poder que con tanta generosidad nos atribuyes en tu carta consiste únicamente en realidad en decir las cosas. No podemos "presionar" a Blizzard ni a Havas de ninguna otra manera.

Personajes
Baldur's Gate II

Los magos no pueden faltar en cualquier juego de rol que se precie. Este tipo de personaje pasa por ser el más débil (con diferencia) en los inicios del juego, para convertirse en el más poderoso (también con diferencia) al llegar a los niveles altos.


La Nube Hedionda acabará con nuestros enemigos a distancia.


Bola de fuego retardada, pero no por ello menos poderosa.



MAGOS

El repertorio de hechizos es tan impresionante que, con suficiente nivel, no hay enemigo que no pueda ser barrido por un buen mago. De hecho, es tan impensable que una compañía de alto nivel no lleve un buen mago, como que esta misma compañía no tenga un guerrero entre sus filas. A niveles altos son imprescindibles sin ninguna duda, sin ellos no se puede acabar el juego. Así de claro.

Los magos sólo pueden utilizar algunos tipos de armas de proyectiles (dagas arrojadizas y honda) y de cuerpo a cuerpo (bastones, dardos y dagas). Como armadura solamente podremos usar túnicas y brazaletes y por supuesto no pueden usar escudo. Este tipo de personaje, debido a su baja clase de armadura, debe reunir gran cantidad de objetos mágicos que mejoren su defensa (tanto anillos como amuletos, brazales o túnicas). Aun con todo, lo normal es circular con algún conjuro de protección formulado sobre sí mismo (del tipo "Escudo") para que un ataque por sorpresa no dé con nuestros huesos en el suelo.

Todos los tipos de magos pueden tener una mascota llamada "Familiar". Este tipo de mascotas son creadas mágicamente por el conjuro "Crear familiar" (no es necesario aprender el conjuro, es más recomendable utilizar un pergamino). Esta criatura varía su forma y habilidades dependiendo del tipo de mago que seamos (nuestra escuela de magia) y de nuestro alineamiento. El Familiar nos proporciona grandes ventajas (son muy rápidos y útiles como investigadores y suman la mitad de sus puntos de vida a la nuestra), pero hay que tener cuidado ya que sólo podremos tener uno por personaje/jugador y partida; si muere perderemos sus bonos de puntos de vida y 1 punto de constitución permanentemente, así que mucho cuidado con exponerlo en el combate.

Los requisitos mínimos para podernos hacer un mago es tener inteligencia 9 (en el caso de los Hechiceros, además, deben tener Carisma 9) aunque es recomendable tener este valor en 18 (eso varía el número de conjuros que podemos aprender por nivel y la utilización de algún hechizo como "Deseo Limitado").

Asimismo también es recomendable valores medio altos de Sabiduría (bono a los tiros de salvación), Constitución (más puntos de vida) y Destreza (mejor clase de armadura). La Fuerza sólo será útil para poder llevar más carga encima y el Carisma no es muy importante.

Solo Humanos, Elfos y Semielfos pueden elegir esta profesión. Todos los tipos de magos pueden alcanzar hasta el nivel 17 en el juego.

MAGO

Existen 2 tipos de mago: El mago general y el mago especialista. Como hay 8 escuelas de magia en «Baldur´s Gate II», el mago especialista lo que hace es escoger una de estas escuelas. Como ventaja general del mago especialista

CONJUROS

Hacer un repaso exhaustivo de todos los conjuros sería demasiado largo y farragoso. Aquí os proponemos los que, a nuestro modo de ver, son los más interesantes para cada nivel de magia:

Nivel 1: Escudo, Proyectil Mágico, Hechizar Persona, y Orbe Cromático.

Nivel 2: Imagen Múltiple, Resistir Miedo, Horror, Telaraña, Nube Apestosa, Contorno Borroso.

Nivel 3: Bola de Fuego, Celeridad, Disipar Magia, Inmovilizar Persona, Eliminar Magia.

Nivel 4: Globo menor de Invulnerabilidad, Tormenta de Hielo, Piel Pétrea, Secuenciador Menor.

Nivel 5: Caos, Nube Aniquiladora, Retorno menor de Conjuros.

Nivel 6: Contingencia, Conjurar Elemental (preferiblemente Fuego, Tierra, Aire. En este orden), Relámpago Zigzagueante, Perforar Magia, Doble Engañoso, Celeridad Mejorada, Bruma Mortal.

Nivel 7: Bola de Fuego de Explosión Retardada, Invisibilidad de masas, Secuenciador de conjuros, Deseo limitado, Proyectar Imagen, Retorno de conjuros, Azote antiprotecciones de Khelben.

Nivel 8: Nube Incendiaria, Manto mejorado, Perforar Escudo, Simulacro, Convocar Demonio,

Nivel 9: Inmunidad Absoluta, Contingencia en Cadena, Trampa contra conjuros, Parar el tiempo, Lamento de Banshee.

Los conjuros de protección (tipo Escudo) son imprescindibles para el mago, tened esto muy en cuenta durante toda la partida. Proyectil mágico es muy útil por su rápido lanzamiento y además, al acertar siempre, romperás la concentración del mago enemigo. Los conjuros de área, tipo Telaraña, Nube apestosa, Bruma Mortal y Nube incendiaria son muy útiles ya que además de eliminar todas las criaturas invocadas (ojo: las tuyas también) te servirá para acabar con tus enemigos a larga distancia. Bola de Fuego es ya un clásico de estos juegos, sin embargo no es útil el Rayo Relampagueante ya que muchas veces rebotará contra una pared y te afectará a ti también, es mucho mejor usar Relámpago Zigzagueante, el de nivel 6. Además existen un tipo de conjuros de protección contra magia y sus respectivos contraconjuros para romperlos, aquí tienes una buena colección de ellos (Retorno de Conjuros incluido). Otro tipo son los secuenciadores, como Contingencia y Contingencia en Cadena. Estos conjuros permiten "almacenar" hechizos (has-



destaca que tienen un mayor numero de conjuros disponibles de su propia escuela y ganan un conjuro más por nivel de magia. La gran desventaja es que no puede utilizar hechizos de la escuela contraria.
Las ocho escuelas de magia son estas: Abjurador, Transmutador, Conjurador, Adivinador, Encantador, Ilusionista, Invocador y Nigromante.
Otra desventaja de los magos especialistas es que no pueden ser multiclase (excepto los Gnomos, que por su naturaleza mágica pueden ser Guerreros/Ilusionistas).
Los magos generales son los de "toda la vida" (los que aparecían en «Baldurs Gate I»). Pueden utilizar los conjuros de todas las escuelas de magia y aprenden el número normal de conjuros por nivel.



Con la Esfera de Invulnerabilidad será muy difícil que los ataques de los enemigos nos hagan daño alguno.



El Símbolo de la Muerte podrá matar directamente a cualquier grupo de monstruos que no pasen la tirada de salvación.

HECHICERO

Es un tipo de usuario de artes mágicas pero, a diferencia de los Magos, no necesitan aprender los conjuros ni memorizarlos. Su utilización de la magia es puramente intuitiva, debido a un arcano poder que surca sus venas. Tienen menos repertorio de conjuros que los magos normales y no pueden aprenderlos a través de pergaminos, sin embargo la ventaja de no tener que escoger el conjuro a memorizar sino poder elegirlo directamente en el momento del combate, se nos antoja muy importante. Además de todo esto, el tiempo para lanzar los conjuros es menor en los Hechiceros que en los Magos. Los Hechiceros no pueden especializarse en escuelas de magia.

C.N.N.

ta 3 en las versiones más poderosas) para que se ejecuten instantáneamente cuando se cumpla una condición dada al invocarlo (por ejemplo, que te golpee un enemigo). Como conjuros de invocación, sólo hemos puesto los de elementales (muy recomendado el de Fuego) y de Demonio. Para utilizar este último antes tienes que haber lanzado un Protección contra el Mal sobre tu grupo, porque si no el Demonio te atacará a ti también.
Existen dos conjuros que no pertenecen a ninguno de estos tipos; Parar el Tiempo: con este lo que conseguirás es que durante unos instantes todo se detenga menos tu personaje (la pantalla se verá en blanco y negro) para que puedas planificar tu ataque y colocar conjuros donde quieras (como bola de fuego retardada) que se pondrán en funcionamiento cuando el tiempo se reactive.
El otro es Deseo Limitado. Este conjuro depende mucho de tus valores de Inteligencia y Sabiduría, pero podrás obtener, por ejemplo, criaturas invocadas tipo Vampiros. Además, hay una misión que sólo podrás hacer si ejecutas este conjuro en el lugar adecuado haciendo la petición correcta...
Como combinaciones para los magos, pensamos que la mejor que existe es la de Guerrero Berserker-Mago como clase dual. Las ventajas que otorga este tipo de guerrero durante la "furia" (+2 Thaco/+2 daño, +15 a la vida), los puntos de vida extras que se ganan por ser guerrero y el hecho de no usar armadura ni escudo, lo convierten en una combinación temible. En este sentido, también tenemos la combinación Mago-Kensai, pero pensamos que es inferior a la anterior.

El rincón del navegante

Un usuario **enfadado**

Amigos de Micromanía, me dais pena, igual que todas las revistas, con lo español; me explico. Hace unos números, leí en vuestra revista (que me parecía seria) el reportaje sobre «La prisión» y el buen trabajo de Dinamic y todas esas tonterías que soléis publicar en detrimento de la verdad. Me he comprado el juego y ni siquiera he podido jugar porque los servidores son patéticos, así de claro, una inutilidad en la cual ni se puede conectar uno, y no vengáis con el rollo de que será tu conexión y todas esas bobadas, porque mi conexión funciona perfectamente desde hace un año con todo tipo de juegos online, pero da la casualidad de que con éste no y la organización de Dinamic no tiene ni tan siquiera la decencia de responder a los mails que les manda la gente afectada por el problema ni de poner las noticias al día explicando qué pasa y qué están haciendo para solucionarlo (dan pena). Por otra parte me remito a lo que decíais de que podían tomar ejemplo los servidores de las grandes compañías. Por lo menos hay muchos juegos como «Diablo II», en los que el servicio es gratuito y funciona a la perfección. Además a día de hoy ni he podido ver todavía el juego, con lo cual corro el riesgo de perder cuatro billetes porque el juego es exclusivo online y he pagado por un servicio del cual no puedo disfrutar, al igual que con otros muchos productos suyos como el «PC futbol» (que aprendan del «Championship manager») o el de ciclismo. Basta ya de tanta basura española, espero que no sigáis engañando a la gente con lo de que ser español es bueno (...). Por último decir que desde que Dinamic dejó de programar para 8 bits se ha convertido en una compañía pésima y que además engaña con su publicidad fraudulenta a la cantidad de jugones que les damos de comer. Gracias.

Bisarma

Hola, Bisarma, es comprensible tu irritación. Pero, en Micromanía publicamos un reportaje especial sobre los problemas que estaban existiendo en «La Prisión». El reportaje incluía, además, una entrevista con el responsable del servicio, en la que se le pedía información sobre los fallos y las soluciones. De todas formas ahí queda tu queja y esperamos sinceramente que se solucionen pronto los problemas para que los usuarios españoles puedan disfrutar de él.

Seguimiento de **torneos**

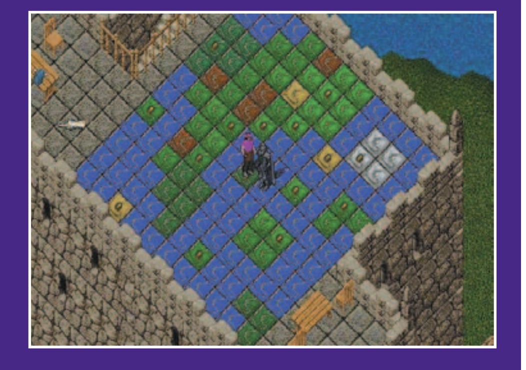
Hola, soy Sergi, un chico de 15 años que vive en Barcelona y que lleva leyendo vuestra revista desde hace 2 años, y me parece una de las más curradas del sector del videojuego y la informática. Os escribo para proponeros que en la zona online nos informéis de los torneos que se celebran por internet y de los que se vayan a celebrar, ya que tengo un clan de «Counterstrike» y aún no he podido jugar ningún torneo porque nunca me he enterado a tiempo. Espero que considereis mi propuesta ¡¡¡¡CATforces powa!!!!!

Sergi

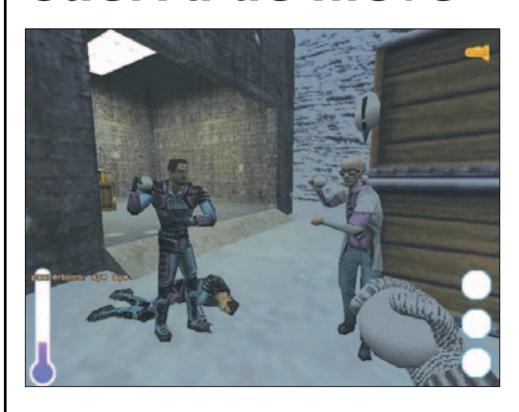
Ya nos habéis solicitado en otras ocasiones que realicemos un seguimiento de los torneos y demás, y no creáis que vuestras sugerencias caen en saco roto... Lo estudiaremos y os informaremos en breve.
De todas formas, y para ir abriendo boca, este mes, en la sección de noticias, Última Hora, encontraréis información sobre una liga para «Diablo II», organizada desde nuestro país, que durará aproximadamente lo mismo que el curso escolar (septiembre, mayo) y en la que están invitados a participar todos los clanes del juego. Os seguiremos informando de todos los eventos de este tipo que lleguen a nuestra redacción.

Decoración de casas

Últimamente, el sector acaudalado de Britannia está encontrando gran diversión en la decoración del hogar, y se llega incluso a realizar competiciones para ver quien tiene la casa decorada de forma más original. Son muchos los concursantes, pero uno ha llamado la atención por lo peculiar del tejado de su torre. En él, se puede contemplar un detallado mapa de Sosaria.



Guerra de nieve



Muchas son las variantes que encontramos del popular juego de Valve, «Half-life», en Internet. Pero una que nos ha llamado bastante la atención, por lo peculiar de su enfoque, es «Snow Wars», donde en lugar de disparar nuestras pistolas o ametralladoras deberemos terminar con nuestros oponentes mediante bolas de nieve. ¿Alguien se anima?

Domadores de dragones



Son muchos los oficios a los que un aventurero puede dedicarse en el mundo de Britannia, pero, sin lugar a dudas, uno de los más difíciles, complicados, ingratos y a la vez más gratificantes (cuando las cosas salen bien), es el de domador de bestias.
Y si no que se lo pregunten a Xiaran, que junto a su compañero Conn, tras muchas penurias y horas de trabajo y dedicación sin límite, ha logrado hacerse con el control de una gran camada de dragones, como se puede apreciar en la imagen. Cualquiera se mete con ellos ahora.

La problemática de la tala

Hay gente en Norrath que piensa que es libre de hacer lo que quiera sin pagar las consecuencias de sus actos, o que subestiman la ira de los poderes de este mundo mágico. Este es el caso de un resuelto enano leñador, que se asentó en los temidos bosques de Kiticor para cortar sus árboles. Como es normal, el bosque no se quedó cruzado de brazos y al anochecer unos encantadores árboles se encargaron de recordar al arriesgado leñador cuán doloroso puede llegar a ser su trabajo, si se hace mal y contra el orden natural de las cosas. Pobre.



No más opresión

Y es que bajo este lema se están reuniendo cada vez más y más habitantes enfadados de Rubi-Ka, para protestar por los interminables abusos de la despótica corporación Omni-Tek. Aún nadie puede saber si este inicio de protesta llegará a buen puerto, pero lo que sí está claro es que muchas cosas están cambiando en «Anarchy Online» y que es inminente el estallido de una guerra. Esperemos que las cosas se calmen y los habitantes de Rubi-Ka puedan vivir en paz.



LA WEB del mes

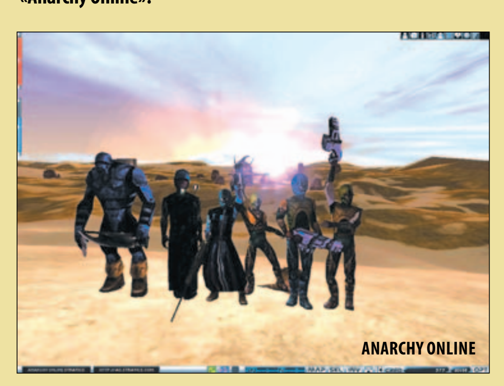


Este mes os proponemos dos páginas web bastante atractivas. La primera merece especial atención. Es la de MoriaMod *(http://moriamod.iespana.es/moriamod/noticias.htm)*, perteneciente a un grupo de programadores que están preparando un nuevo mod para «Blade», basado en las minas de Moria, de la mitología de Tolkien. La segunda es superjuego *(http://www.iespana.es/superjuego)*, que es un recién creado portal español sobre los juegos de acción en 3d.



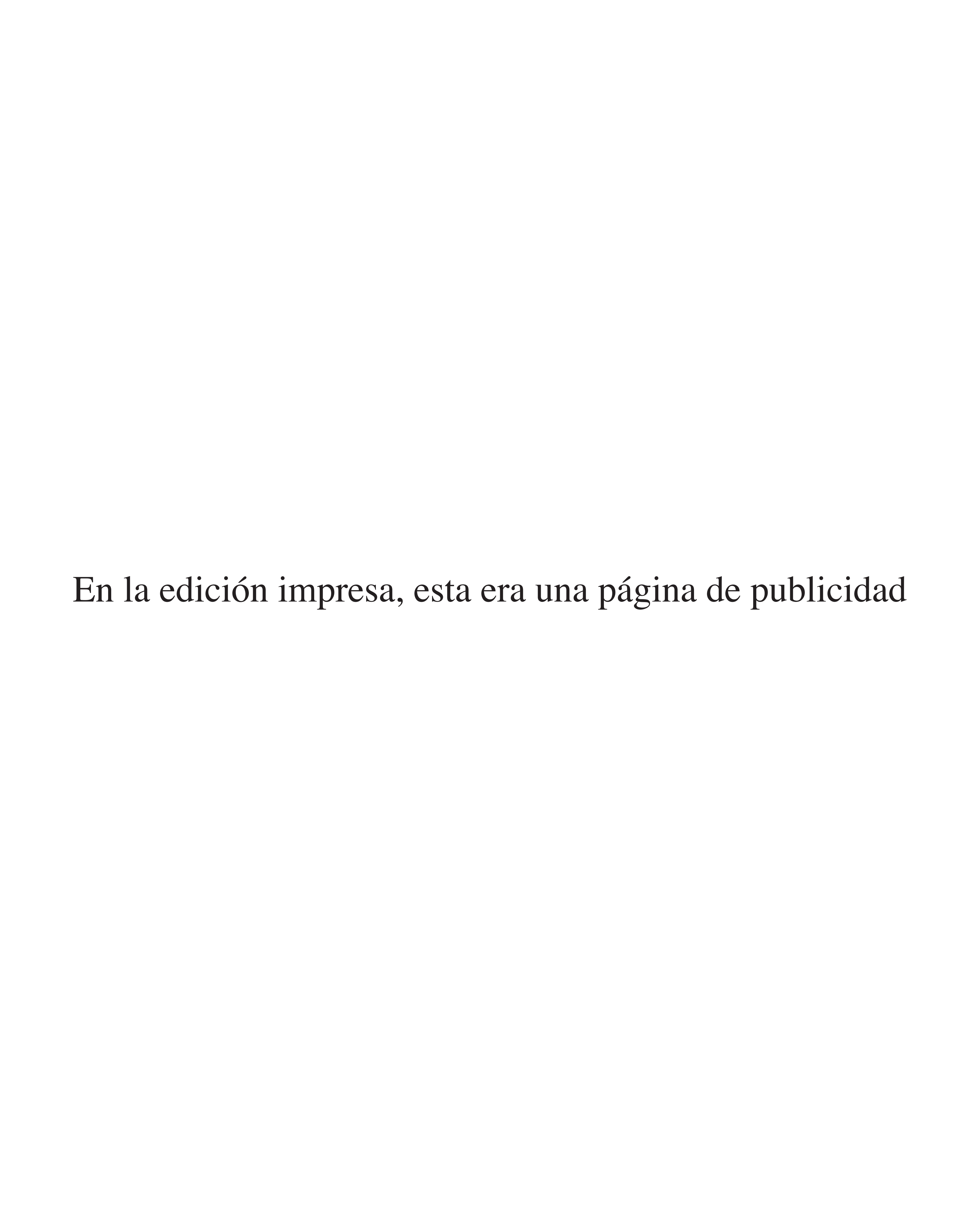
Tu lista

En la lista del mes de Septiembre, contamos con algunos cambios mas que notables. Para empezar «Ultima Online» vuelve al trono del ranking empujado por la aparición definitiva de la nueva expasión «Third Dawn». Tampoco podemos olvidarnos de destacar la subida de «Diablo 2» gracias a la gran aceptación de «Throne of Baal». Y para terminar no podíamos dejarnos la entrada de «Anarchy Online».


ANARCHY ONLINE

▲	1- Ultima Online
▼	2- Everquest
▲	3- Diablo 2
▼	4- Counterstrike
■	5- Quake 3
■	6- Unreal Tourneament
▲	7- Anarchy Online

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Operation Flashpoint (I)

Una guerra a tu medida

«Operation Flashpoint» es un excelente simulador bélico que nos permite "sufrir" encarnizadas batallas por tierra y aire. Su editor de niveles no le va a la zaga: crear unidades, planificar las misiones, y hasta diseñar escenas cimemáticas, son algunas de las tareas que podremos realizar.



En «Operation FlashPoint» no es posible diseñar los mapas; hay que utilizar una de las cuatro gigantescas islas "prefabricadas" que se incluyen en el editor.

En un esfuerzo paralelo al de la creación de este excelente título, Bohemia ha incluido dentro del propio juego el mismo editor de niveles utilizado por ellos mismos para crear la campaña, lo que da una idea de sus posibilidades. Lamentablemente, su enorme potencial presenta tres desventajas: es terriblemente complejo, su manejo es distinto al de otros editores de similar factura, y la información oficial existente es prácticamente nula. Las acciones más complejas se realizan con ayuda de casi un centenar de comandos –órdenes escritas– que se asocian a una unidad o punto de paso, pero nada se habla de ellos en el manual, por lo que es imposible realizar acciones tan sencillas como hacer que un soldado se tire al suelo. Han tenido que ser los propios fans del juego los que han ido descubriendo los comandos y la forma de acometer las tareas. Por esta razón, a la hora de explicar el funcionamiento del editor, en lugar de crear un nivel paso a paso, hemos decidido explicar, con ejemplos, la forma de realizar las tareas más habituales, que son imposibles de descubrir mediante la simple experimentación.

LOS PREPARATIVOS

Bohemia ha prometido FAQs y nuevos tutoriales para descubrir todos los secretos pero, en el momento de escribir este artículo, aún no están disponibles.

En primer lugar, en esta guía damos por supuesto que se ha leído el manual que se incluye con el juego. Por un fallo en la instalación, se copia la versión en inglés del mismo. Para leer la versión en castellano, sólo hay que localizar el fichero Readme.Spanish.chm –formato HTML– en el CD el juego. Tras leer dicho manual, cualquier persona debería ser capaz de colocar unidades en el mapa, crear puntos de paso para que los escuadrones se muevan de un lugar a otro, crear sensores simples –que en la versión española se han traducido como "provocantes" y "desencadenantes"– para poner en marcha acciones cuando se cumplen ciertas condiciones, y añadir efectos sonoros.

El siguiente paso consiste en descubrir las decenas de armas, vehículos y objetos que pueden utilizarse con el editor. Para ello, visitar la web oficial www.flashpoint1985.com y examinar las fotos de los distintos tipos de tropas, maquinaria, y demás elementos que podrán usarse en el editor.

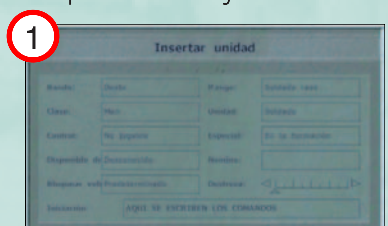
Para realizar acciones complejas, como que los soldados se miren unos a otros, para simular una conversación, es necesario utilizar comandos. Los comandos son órdenes escritas que se teclean en la casilla "Iniciación" de las unidades, de los "provocantes", y de los puntos de paso, tal como se muestra en la imagen (1).

Puesto que en el manual no se ofrece la lista de comandos, es necesario descargarla de alguna de las webs de aficionados. Puede localizarse en www.flashpointcenter.com/editing.phtml, en el apartado "Command list" o en http://editing.deltaforcecommand.org.uk/ en formato PDF, dentro del apartado "Editing guides", sección, "Command Reference Guide". Aunque ocupa más de 100 páginas, es necesario estudiar los principales comandos de esta lista, para sacar el máximo provecho al editor.

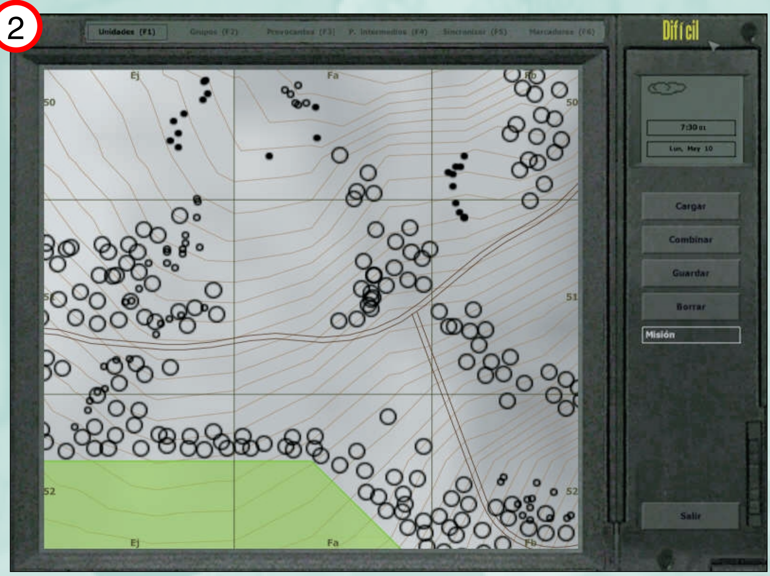
Por último, ya sólo queda arrancar el juego, seleccionar la opción "Editor de misiones" del menú principal, seleccionar una de las cuatro islas donde va a tener lugar la misión, y colocar el editor en modo "Difícil", pulsando en la palabra "Fácil" de la esquina superior derecha. El nombre no debe asustar, pues lo único que hace es aumentar las funciones del editor. (2)

AÑADIR EDIFICIOS AL PAISAJE

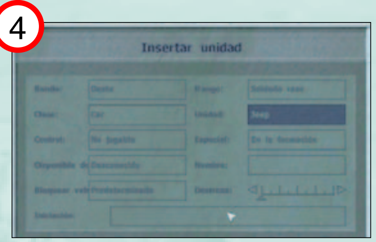
La primera tarea a acometer, es la creación del mapa. Este editor no permite crear físicamente el escenario. Se ofrecen cuatro enormes islas decoradas con pueblos, bosques, etc., y el



Los comandos que se utilizan para poder controlar a los soldados se escriben en la casilla "INICIACIÓN". Hay más de un centenar.



Que nadie se asuste, si colocamos el editor en modo "Difícil", pinchando en la esquina superior derecha, accedemos a nuevas y muy útiles opciones.



En primer lugar, vamos a colocar un "jeep", y después lo sustituiremos por un edificio.

5

El "jeep" debe colocarse en el lugar donde va a ir el edificio.

TABLA 1: LISTA DE EDIFICIOS

Barracks, Housebudova3, Housedumruina_mini
Chapel001, Housebudova4, Housegaraz
Church001, Housebudova5, Housegaraz_bez_tanku
Church002, Housecihlovej_dum, Housegaraz_s_tankem
Church003, Housecihlovej_dum_in, Househelfenburk
Fountain, Housecihlovej_dum_mini, Househospital
FuelStationNew, Housedeutshe, Househospoda_mesto
FuelStationNew2, Housedeutshe_mini, Househruzdum
Hangar_may, Housedulni_bs, Housekostel_trosky
Houseafbarabizna, Housedum_m2, Housemajak
Houseafdum_mesto2, Housedum_mesto, Housemesto_dum
Houseafdum_mesto2l, Housedum_mesto_in, Houseplechbud
Houseafdum_mesto3, Housedum_mesto2, Houserepair_center
Houseafhospoda_mesto, Housedum_mesto2l, Houseryb_domek
Houseammostore2, Housedum_mesto3, Housestanice
Housebouda1, Housedum_olezlina, Housestatek_hl_bud
Housebouda2, Housedum_rasovna, Housestatek_kulna
Housebouda2_vnitrek, Housedum_rasovna_in, Housestodola
Housebouda3, Housedum01, Housestodola_open
Housebudova1, Housedum02, ViewTower
Housebudova2, Housedumruina, ViewTower2



usuario sólo puede añadir soldados, vehículos y objetos, tal como se explica en el manual, pero NO edificios. (3)
Por suerte, existe una forma "indirecta" de añadir construcciones al paisaje, para crear pueblos, torres de vigilancia, cuarteles, y otros lugares personalizados.
Estas son las acciones a realizar:
-En primer lugar, entramos en el editor y creamos una nueva misión o cargamos una existente. La única condición es que el jugador ya esté en el mapa –el primer soldado que coloquemos se convierte en el jugador. El truco que vamos a utilizar es crear cualquier objeto en el lugar donde queremos que vaya el edificio, y después sustituirlo. Para nuestro ejemplo, vamos a usar un "jeep". Por tanto, pulsamos el botón F1, que activa el modo de crear unidades, y hacemos un doble "clic" en el lugar donde deseemos colocar el edificio. Obviamente, debe ser una explanada amplia. En la ventana "Insertar unidad" que aparece, seleccionar la opción "Oeste" en la casilla "Bando"; la opción "Car" en la casilla "Clase"; y la opción "Jeep" en la casilla "Unidad". (4)
Al pulsar en el botón "Aceptar" aparecerá un jeep en el mapa, que podemos ver si activamos la vista previa y llevamos al jugador hasta allí. (5)
-Salir del editor, y buscar el fichero MISSION.SQM, situado en la carpeta de la misión, que dispone de la extensión .CAIN. Es decir, si la misión la hemos grabado con el nombre de MICROMANÍA, el fichero se encuentra en la carpeta MICROMANIA.CAIN. Dicha carpeta está dentro del directorio donde se ha instalado el juego, en la carpeta: USERS\NOMBRE_JUGADOR\MISSIONS.
-Abrir el fichero MISSION.SQM con cualquier procesador de texto. Se trata de una simple lista que contiene todos los elementos del mapa. Buscar la orden "Class Item" en cuyo interior aparece el parámetro: vehicle="jeep". (6)
Ahora sólo hay que sustituir la palabra jeep por el nombre del edificio que queremos colocar. Por ejemplo, para colocar un hospital, hay que sustituir la orden anterior por: vehicle="Househospital".
Ya sólo queda grabar el fichero y volver a cargar la misión en el editor: ante nuestros ojos, tendremos un bonito hospital en el que preparar emboscadas. (7) En la TABLA1 puede verse la lista completa de edificios.

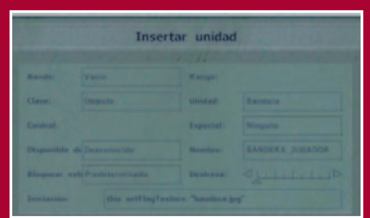
Para realizar acciones complejas, como que los soldados se miren unos a otros, para simular una conversación, es necesario utilizar comandos

COPIAR ESCUADRONES

Además de esparcir construcciones por el mapa, obviamente, también hay que colocar soldados. En «Operation Flashpoint», las batallas se libran entre pelotones compuestos por cinco o seis soldados como mínimo. Puesto que en una misión hay que usar decenas de ellos, puede convertirse en una tarea tediosa, si se crean los soldados de uno en uno. Aquí es donde entra en juego un útil truco que sirve para copiar escuadrones: se crea un grupo, se copia en otro lugar, y se cambian uno o dos soldados, para hacerlos diferentes. Estos son los pasos a seguir:
-Crear un grupo de soldados. Para ello, pulsar la tecla F1, y hacer un doble "clic" en la zona donde se desee colocar el soldado. Darle el mayor rango del grupo –casilla "Rango" de la ventana "Insertar Unidad"– para que se convierta en el líder. A su alrededor, crear nuevos soldados con rango inferior. (8)
-Cuando tengamos un pelotón que se desee copiar en otros lugares, volver a la vista aérea ►

CREA TU PROPIA BANDERA

Operation FlashPoint» narra los escabrosos enfrentamientos entre la OTAN y los comunistas, en los últimos años de la guerra fría. Esto puede ser un problema, a la hora de elegir estandarte, cuando se diseñan misiones individuales donde participan otros ejércitos. Por suerte, una de las opciones del editor nos permite utilizar cualquier bandera. Los pasos a seguir son los siguientes que enumeramos a continuación:
-En primer lugar es necesario diseñar la enseña. Vale cualquier imagen en formato JPG que no haya sido almacenada utilizando comprensión progresiva. Es decir, cuando se guarde la imagen en este formato, desactivar la casilla "comprensión progresiva". Puesto que sirve cualquier foto, puede utilizarse una bandera nacional, autonómica, o la cara de picachu, por ejemplo... La única condición es que tanto el largo como el ancho tengan una longitud, en píxeles, que sea potencia de 2, es decir, pueden medir 2, 4, 8, 16, 32 etc., píxeles, o cualquier otro número que se obtenga continuando dicha serie. En cualquier programa de diseño gráfico basta con elegir la opción "Dimensiones", desactivar la opción de mantener la proporción, y colocar una potencia de 2 en el largo y en el ancho del dibujo. En nuestro ejemplo, la bandera mide 128x64 píxeles, y la hemos llamado BANDERA.JPG.



La clave para añadir la bandera personalizada está en el comando "setFlagTexture", al que se asigna el fichero JPG donde hemos almacenado nuestro estandarte.

-Para utilizar el estandarte, es necesario crear una misión y colocar al jugador en el mapa. Guardar la misión en el disco duro con cualquier nombre. Nosotros hemos elegido MICROMANÍA.
-Copiar el archivo con la bandera –es decir, BANDERA.JPG- dentro de la carpeta de la misión, reconocible por la extensión .CAIN. En nuestro caso, la carpeta se llamará MICROMANIA.CAIN. Se localiza en el directorio donde se ha instalado el juego, dentro de USERS\NOMBRE-JUGADOR\MISSIONS.
-Arrancar el editor, carga la misión, pulsar la tecla F1, y hacer un doble "clic" en el lugar donde se desee colocar la bandera. En la ventana "Insertar unidad" que aparece, hay que buscar el objeto "bandera". Para ello, en la casilla "Bando" elegir la opción "Vacío"; en la casilla "Clase", la opción "Objects"; en la casilla "Unidad", la opción "Bandera"; en la casilla "Especial", la opción "Ninguno"; y en la casilla "Nombre" un identificativo, por ejemplo, "Bandera_jugador". Finalmente, el campo "Iniciación" debe ser rellenado con la siguiente orden: this setFlagTexture "BANDERA.JPG". Obviamente, si el fichero tiene otro nombre, sustituirlo por el correcto.
-Para comprobar cómo queda, pulsar el botón "Vista previa" de la columna derecha del editor, y llevar al jugador hasta la ubicación donde se encuentra la bandera.



Y aquí está el resultado: la bandera nacional ondeando en el pueblo recién conquistado.

EL CENTRO DE OPERACIONES FLASHPOINT

Bien saben los aficionados a la estrategia, que las guerras no se ganan en solitario. Cualquier jugador que desee sacar el máximo partido al editor, no tendrá más remedio que consultar las páginas oficiales o las creadas por los aficionados, para aprender el uso del casi centenar de órdenes que acepta el editor, así como los trucos y secretos aún por descubrir.

Las páginas oficiales de «Operation Flashpoint» son las siguientes:

http://www.flashpoint1985.com/
www.codemasters.com/flashpoint

La visita a estas webs es obligada, pues desde aquí pueden descargarse los últimos parches que corrigen fallos, equilibran las misiones y, atención, ofrecen nuevos vehículos para incorporar al juego. El último parche publicado, numerado 1.10, añade nuevas opciones, como la posibilidad de añadir nuestra foto en las partidas multijugador, nuevos movimentos de los soldados –cargar el arma y girar al mismo tiempo, por ejemplo–, y así hasta casi 100 mejoras. El parche ocupa 4 Megas, pero los verdaderos fans del juego optarán, sin duda, por el pack "Ultimate Upgrade 1.1" que, además del mencionado parche, incluye dos misiones para un jugador, cuatro misiones multijugador, el rifle de doble cañón "Kozlice", y nuevos vehículos: el avión de combate ruso Su-25, el tanque americano M-163 Vulcan, y el coche civil Trabant. La descarga conjunta ocupa 9 megas. Tras instalar el fichero, se añadirán a la lista de vehículos y armas, en los correspondientes menús del editor.



En la fotografía pueden verse los nuevos vehículos y armas que se obtienen si se instala la primera ampliación gratuita del juego.



Página web de "Operation Flashpoint Network".

Existen también webs creadas por aficionados que incluyen material muy interesante: misiones descargables para jugar e investigar, foros de opinión para resolver dudas, y otras ayudas. Algunas de las páginas de «Operation Flashpoint» más conocidas son:

www.3dactionplanet.com/flashpoint
www.opflashpoint.net
www.ofpcinematic.8m.com
http://editing.deltaforcecommand.org.uk
www.operationflashpoint.net

6

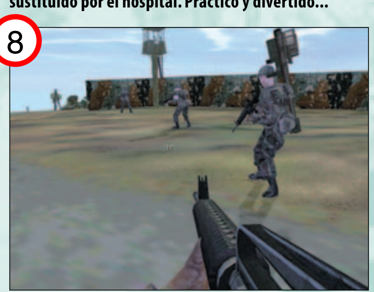
```
);
class Item1
{
      position[]={6004.408203,415.215942,6060.855957};
      id=2.000000;
      side="WEST";
      vehicle="Jeep";
      skill=0.200000;
      markers[]={};
};
```

Dentro del fichero MISSION.SQM se encuentra la orden que controla la presencia del "jeep". Sólo hay que sustituir este nombre por el del edificio que se quiere mostrar en su lugar.

del mapa y pulsar la tecla CTRL. Sin soltarla, crear un rectángulo, arrastrando el puntero del ratón, en cuyo interior queden "atrapadas" todas las unidades que se desean copiar. A continuación, colocar el puntero encima de una de las unidades aludidas –sin accionar ningún botón–, y pulsar las teclas CTRL. C. Con ello hemos copiado el escuadrón. (9)

-Ya sólo queda colocar el puntero en el lugar donde se desee instalar el nuevo pelotón, y pulsar las teclas CTRL. V. Cada vez que se pulse CTRL. V, aparecerá un nuevo escuadrón. Es posible cambiar el rango y tipo de unidad de los nuevos soldados haciendo un doble "clic" en cada uno de ellos y modificando los campos aludidos, para obtener escuadrones variados. (10)


Aquí lo tenemos: por arte de magia, el "jeep" se ha sustituido por el hospital. Práctico y divertido...


Crear los soldados de uno en uno es una labor tediosa. Existe un truco para copiar escuadrones enteros.

LA PRIMERA PATRULLA

Ya conocemos los trucos para colocar todo tipo de objetos en el mapa, de una manera sencilla. Llega el momento de preparar las primeras estrategias para dotar de inteligencia a los pelotones. Una de las tareas más básicas, presente en cualquier misión, es la de realizar patrullas. Éstas se crean, simplemente, colocando puntos intermedios que deben recorrer un grupo de soldados o algún vehículo de vigilancia. En la mayoría de los editores, las patrullas se cierran conectando el último punto de paso con el primero, para obtener un circuito cerrado. En «Operation Flashpoint», el método es distinto: hay que crear los puntos intermedios en modo movimiento, y un último punto en modo "ciclo". Además, hay que lidiar con un error gravísimo de traducción. Los pasos son los siguientes:

-Crear el pelotón que va a formar la patrulla, con "Insertar Unidad" –tecla F1–, seleccionado el tipo de soldado o vehículo deseado. (11)

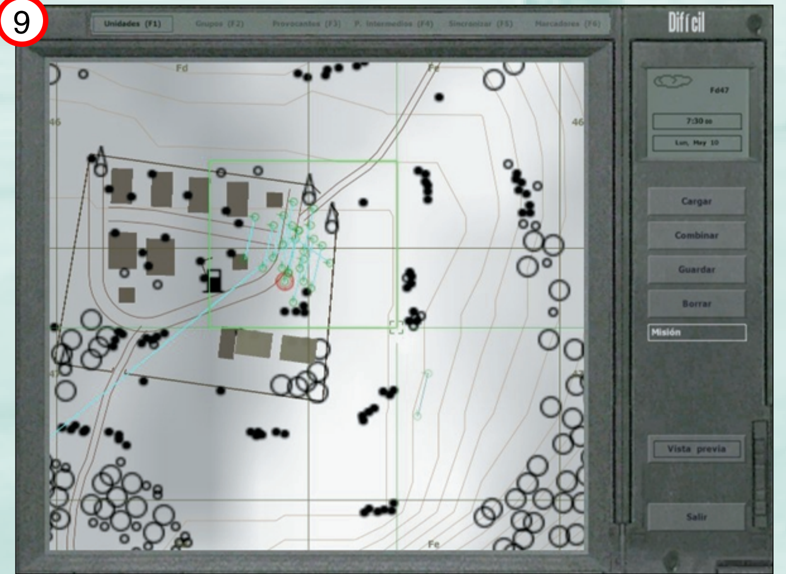
-A continuación, debemos crear un punto intermedio que marcará el primer paso de la patrulla. Seleccionar uno de los soldados del escuadrón, pulsar la tecla F4, y hacer un doble "clic" en el lugar hacia donde se dirigirán en primer lugar. Se abrirá la ventana "Insertar punto intermedio". En la casilla "Seleccionar tipo" elegir la opción "Trasladarse"; en la casilla "Modo de combate" poner "Abrir fuego, atacar a discreción"; en el recuadro "Velocidad" elegir "Limitada"; y, por último, en "Comportamiento" seleccionar "A salvo".

De esta manera, la patrulla avanzará lentamente, con sigilo, y atacará a cualquier enemigo que divise.

-Es posible colocar cuantos puntos de paso se desee. Para ello, hacer un doble "clic" en los lugares elegidos, y en la ventana "Insertar punto intermedio" dejar todas las casillas en el modo "Sin cambios", para que los soldados no cambien su comportamiento.


Este es el resultado: un batallón completo en apenas unos segundos...

En «Operation Flashpoint», las batallas se libran entre pelotones compuestos por cinco o seis soldados como mínimo



Antes de clonar un escuadrón, es necesario seleccionarlo con el puntero del ratón.

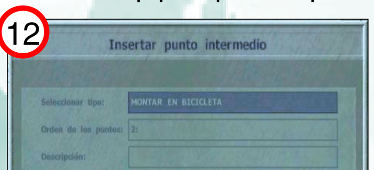




Los soldados están preparados para iniciar la patrulla. El pueblo en ruinas puede estar infectado de comunistas...



El escuadrón inicia la patrulla, en modo sigilo, moviendo la cabeza hacia todos los lados, para detectar al enemigo.



Debido a un indignante error de traducción, el modo "ciclo" ha sido traducido como "Montar en bicicleta". ¿Quién traduce sus juegos, señores de Codemasters?

El problema radica en que, en la versión en castellano, el modo "Cycle" ha sido traducido como... ¡¡¡¡MONTAR EN BICICLETA!!!!

-Ahora llega el punto polémico: para terminar la patrulla, es necesario colocar un punto de paso especial en modo "Ciclo", junto al primer punto de paso. Cuando la patrulla llega al paso "Ciclo", recibe la orden de caminar hacia el punto más cercano –es decir, el primero– y, por tanto, comenzará de nuevo el circuito. El problema radica en que, en la versión en castellano, el modo "Cycle" ha sido traducido como... ¡¡¡¡MONTAR EN BICICLETA!!!! Increíble, pero cierto. (Pausa de medio minuto para que terminéis de reír, por no llorar...).





Con este editor podréis crear complicadas misiones, con escenas cinemáticas incluidas, como las que se incluyen en el propio juego.

Por tanto, para cerrar la patrulla, hay que colocar un último punto de paso junto al primero, haciendo un doble "clic" con el ratón, y en la casilla "Seleccionar modo" elegir "Montar en bicicleta". (12)

Es de esperar que Codemasters arregle este lamentable error, aunque el último parche aún lo mantiene.

Completada la operación, la patrulla comenzará la ronda, pero sólo si el jugador no es el líder del grupo. Obviamente, esta técnica también se usa para programar los escuadrones enemigos. (13)

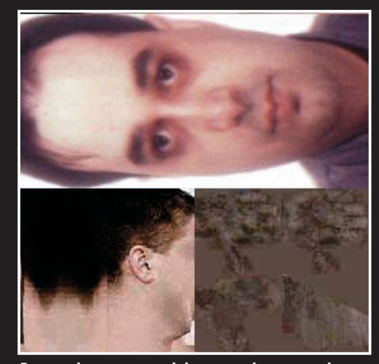
EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Aprendida la colocación de elementos en el mapa y los movimientos básicos con esta entrega del taller de juegos, aprenderemos a realizar posteriormente acciones más complejas, como abordar un helicóptero, saltar en paracaídas, y diseñar las escenas no interactivas de transición.

J.A.P.

¡DÁ LA CARA SOLDADO!

Tal como se comenta a lo largo del artículo, el último parche de «Operation Flashpoint» permite añadir nuestro rostro al soldado que nos representa durante las partidas multijugador.



Este es el aspecto que debe tener el rostro: en la parte superior, la foto. En la esquina izquierda, el pelo de la nuca, y en la derecha, la gorra.

Por tanto, si se quiere utilizar esta personalización, es necesario instalar el parche 1.1 o de cualquier otra versión superior superior.

-Crear un gráfico de tamaño 256x256 píxeles. Dicho gráfico debe estar dividido en tres partes, tal como se muestra en la fotografía adjunta. En la parte superior, ocupando exactamente la mitad del cuadrado, es decir, con un tamaño de 256x128 píxeles, debe colocarse la foto frontal de la persona. En el recuadro de la esquina inferior izquierda, con un tamaño de 128x128, se coloca el pelo de la nuca y de los costados. Por último, en el recuadro de la esquina inferior derecha, con el mismo tamaño, 128x128 píxeles, insertar la textura de la gorra. En las páginas web www.3dactionplanet.com/flashpoint/ existen plantillas ya diseñadas, donde sólo hay que colocar nuestra foto frontal.



La faz de los soldados sólo se puede modificar en el modo multijugador.



Para colocar nuestra cara en un jugador, seleccionar la opción "Rostro" y elegir "Rostro personalizado".

-Guardar todo el gráfico de 256x256 píxeles, en formato JPG, con el nombre FACE.JPG.

-Copiar dicho archivo FACE.JPG en la carpeta que se crea cuando se diseña un jugador en el modo multijugador. Por defecto, dicha carpeta es \USERS\NOMBRE_JUGADOR\, dentro del directorio donde se ha instalado el juego.

-Arrancar el programa y crear un jugador nuevo o modificar uno existente. En el apartado "Rostro", elegir el segundo "rostro personalizado" que existe, y que debería aparecer en el último lugar de la pista. Es posible que los ojos o la boca no encajen en el lugar exacto. En este caso, volver a colocar la foto frontal, subiéndola o bajándola con relación a los ojos y la boca, hasta dar con la posición exacta.

• Compañía: **MICROSOFT** • Disponible: **PC** • Género: **ESTRATEGIA**

MECH COMMANDER 2

•CPU: Pentium 266 MHz o 400 MMX con tecnología 3D Now • RAM: 64 MB •HD: 400 MB •TARJETA 3D: Sí (DirectX 8.0) •Multijugador: Sí (TCP/IP, IPX)

PRODUCTO Micromania RECOMENDADO

Si eres aficionado a los juegos de PC, muy probablemente te resulte familiar la palabra Battletech o Mechwarrior. Ambas pertenecen a dos sagas de juegos de cierta tradición en el mundo del entretenimiento para PC, una de acción («Mechwarrior») y otra de estrategia («Mech Commander»). Las dos están ambientadas en el universo Battletech, que aunque en sus inicios, hace más de quince años, era un juego de mesa, hoy se ha convertido en toda una máquina de hacer dinero, como se suele decir, en la que caben desde novelas hasta juegos de rol, además claro está, del inevitable merchandising. «Mech Commander», aunque apareció con el primer aluvión de títulos de estrategia en tiempo real, se decantó por un sistema de juego en el que, lejos de la construcción de edificios y la recolección de recursos, se trataba de dirigir escuadrones limitados de mechs en misiones de todo tipo. «Mech Commander 2» reproduce la mecánica de juego del título original, y nos ofrece unos gráficos espectaculares, y cómo no, en 3D.





¡Viva el espectáculo!

Otra vez a vueltas con la estrategia en tiempo real. Este gran invento de administrar recursos, construir una base y luego destruir la del vecino, que iniciara hace mil años «Dune 2», ha sido, junto a los juegos de acción en primera persona, el gran filón de las desarrolladoras de juegos para PC.

Pero «Mech Commander 2» no es precisamente un recién llegado que pretende aprovechar los últimos estertores de un subgénero, que se nos antoja inmortal. Más bien se trata de la secuela de un programa cuyo padre, «Mech Commander», apostó en su momento por un sistema de juego sin recursos ni bases, en el que con un número limitado de efectivos teníamos que resolver las situaciones propuestas. Su abuelo, por otro lado, es el venerable Battletech, un juego de mesa que tiene más de quince años de vida y que cuenta con un buen número de seguidores en todo el mundo.

Con unos antecedentes así, podemos legítimamente esperar algunas cosas de «Mech Commander 2».

PARA MIRAR

Ya en su momento, «Mech Commander» era un juego que, aunque estaba planteado en perspectiva isométrica, contaba con unos gráficos de gran calidad para la época. Las unidades estaban diseñadas en 3D, con movimientos muy bien resueltos y con unos efectos especiales que eran puro espectáculo. «Mech Commander 2» hace honor a la memoria de su predecesor y muestra un nivel técnico envidiable que, sin lugar a dudas, es lo mejor del juego.

En un entorno totalmente tridimensional, con una cámara que podremos manipular a nuestro antojo de forma muy sencilla, disfrutaremos del espectáculo que





Cuatro ejemplos de la acción en «Mech Commander 2». Arriba a la izquierda, una misión nocturna en la que los Atlas emplean sus potentes focos para alumbrar los objetivos. A continuación, una prueba de la eficacia de los misiles. Abajo a la izquierda, dos mechs penetran en la base. A la derecha, un campamento de la Cruz Roja, que también está presente en esta guerra.

«Mech Commander 2», en un entorno totalmente 3D, ofrece unos movimientos y unos efectos especiales que harán las delicias de los aficionados a la estrategia

CONÓCETE A TI MISMO

O lo que es lo mismo, conoce a tu mech. En el juego, el número de unidades que controlarás en cada misión no será nunca muy grande. Eso significa que tendremos que conocer perfectamente las características de nuestros mechs, sus debilidades y sus puntos fuertes. Evidentemente, antes de iniciar la misión, podremos adquirir y modificar los mechs a nuestro antojo. Así, podemos sustituir el armamento que cada modelo incluye por defecto, y crear por ejemplo mechs que sólo lancen misiles de largo alcance para hostigar al enemigo en la distancia, o diseñar un mech ligero y rápido, muy blindado, para realizar tareas de exploración y localización de enemigos... Las posibilidades son múltiples, pero siempre conviene tener una estrategia previa.
Los mechs pueden portar armas de munición (ametralladoras, cañones, lanzamisiles) o de energía (lásers, ppc, lanzallamas). Las primeras tienen el inconveniente de que son limitadas. Las segundas que suben excesivamente la temperatura media del mech. Además de las armas podremos añadir un propulsor para realizar saltos, capas extras de blindaje o dispersadores extra para el calor que producen las armas de energía.
Los modelos disponibles en el juego son muchos, desde el urban mech, extremadamente ligero y con forma de bola, hasta el poderoso Atlas o el Zeus, mechs pesados y caros, con un fuerte blindaje y una potencia de fuego devastadora.







ofrecen nuestros mechs cuando se mueven, cuando disparan, cuando derriban árboles y muros a su paso, cuando explotan o pierden partes de su cuerpo, cuando saltan... Y, por supuesto, a cualquier distancia gracias al potente zoom, que junto a la cámara libre, nos permitirá observar el desarrollo de la acción desde la perspectiva que queramos.
El espectáculo lo remata un apartado sonoro sobresaliente, con unos efectos atronadores que trasladarán directamente a nuestros ordenadores compatibles todo el estruendo de los combates entre estas temibles máquinas de guerra.

PARA PENSAR

El sistema de juego es similar al de su predecesor. Disponemos de una serie de pilotos y de mechs y en la campaña, que por cierto es totalmente lineal, realizamos misiones para cualquier clan que pueda pagar nuestros servicios. En una serie de pantallas previas, se nos informa de los objetivos y las condiciones especiales de cada situación. Luego, según el dinero del que dispongamos, podremos comprar distintos mechs o modificarlos a nuestro antojo hasta completar el equipo que llevará a cabo la misión (siempre dentro de un límite, es decir, que por mucho dinero que tengamos no podremos llevarnos cincuenta Atlas). El último paso es seleccionar el piloto que manejará cada uno de nuestros mechs.
Después nos encontraremos en el teatro de operaciones. Es importante haber elegido bien porque aquí ya no contaremos con mucho más que lo que nos hemos traído. Dispondremos de diversas opciones de apoyo, que, eso sí, tendremos que pagar religiosamente con dinero, y que consisten en cosas como bombardear un punto del mapa con aviación o conseguir ►

EL REY DE LA COLINA









No podía faltar, claro que no, la posibilidad de disputar combates en internet o a través de la red local contra la mejor "inteligencia artificial", es decir, contra otros rivales humanos. El título ofrece varios modos de juego.
En Elimination jugaremos una partida a tiempo limitado; al final, el jugador que haya conseguido el mayor número de puntos, que se obtienen al derribar mechs rivales, gana la partida. En King of the hill ganará la partida el equipo que controle durante más tiempo un edificio concreto. Capture Headquarters consiste en conquistar el mayor número de cuarteles enemigos posibles. Territories es una variante del anterior, aunque aquí habrá más cuarteles generales que equipos, y cada captura proporcionará puntos al equipo que la haya llevado a cabo. En Last man standing el equipo que sobreviva con el mayor número de unidades, gana. Algo parecido a Last Man on the hill, un modo de juego en el que sólo hay un cuartel general y el equipo que lo controla al final del tiempo establecido consigue la victoria (si nadie lo controla o es destruido se produce un empate). Por último, Complex Mission consiste en el enfrentamiento entre dos equipos, uno que defiende una base y otro que la ataca.
Como se puede apreciar, el número de posibilidades disponibles para el modo multijugador es variado y abundante.

¿QUIERES UNA MEDALLA, HIJO?

Aunque somos mercenarios y combatimos por dinero, también recibiremos medallas al final de cada combate. Pero el verdadero tesoro que nos proporciona la superación de los distintos retos que se nos plantean, es, sin duda, la experiencia. Los pilotos irán ganando puntos al final de cada batalla y subiendo su rango desde "green" hasta "elite". Cada vez que un piloto suba de rango, se nos ofrecerá la posibilidad de especializarlo en alguna habilidad concreta (sensores, manejo armas, conducción del mech, etc.). Es muy importante considerar detenidamente las posibilidades de cada especialidad con respecto a nuestra estrategia de juego, ya que el piloto influye directamente en la resolución de los combates.



Además del enorme número de mechs incluidos en el juego, dispondremos de un grupo de pilotos de distintas características que irá cambiando a lo largo de la campaña

un vehículo de reparaciones o recuperar algún mech abatido en el campo de batalla para que nos sirva de refuerzo.
En un minimapa de los clásicos se nos mostrarán los objetivos por orden de prioridad. Estos suelen consistir en cosas como tomar un edificio o destruirlo o proteger una base o un convoy, etc. Convendrá, antes de tocar nada, echar un vistazo al mapa general, que podremos ver en su totalidad, sin niebla de guerra, desde el principio, con todas las estructuras fijas (edificios y accidentes del terreno). Esta supresión de la niebla de guerra resulta un detalle a destacar, ya que es en cierto modo "realista" que se conozca la zona previamente, aunque no los efectivos del enemigo ni su posición.
Para completar las misiones, tendremos, pues, que planear cuidadosamente cada ataque, teniendo presentes las características de cada uno de nuestros mechs y pilotos y las de los enemigos y los escenarios, ya que además de los edificios, que podremos destruir, tomar o utilizar en nuestro propio provecho (volar un tanque de gasolina para eliminar a los mechs enemigos con la explosión, destruir el generador de las torretas para anular las defensas estáticas de una base), podremos utilizar el paisaje a nuestro favor, empleando la altura de una colina, por ejemplo.
Y cuidado con equivocarse, un ataque mal planteado puede suponer el fracaso de toda la misión, aunque lamentablemente más por la escasez de nuestros efectivos, que por la IA de los enemigos, que no es especialmente buena.

ROL DE ANDAR POR CASA

Además del enorme número de mechs incluidos en el juego, con todos los tipos de armas, blindajes y demás, dispondremos de un grupo de pilotos que irá cambiando a lo largo de la campaña (muertes, nuevas incorporaciones). Cada uno tiene un nivel general de valía (hay cuatro) y una serie de habilidades específicas, cuyo desarrollo podremos controlar y que los convertirán en especialistas, por ejemplo, en detectar unidades enemigas o en disparar con lásers. Cada piloto además tiene su nombre y una imagen de vídeo con distintas animaciones, que ayudan a identificarlos y distinguirlos.

NO ME ENTERO DE NADA

Esa es la frase que probablemente acuda a vuestros labios cuando veáis las esce-

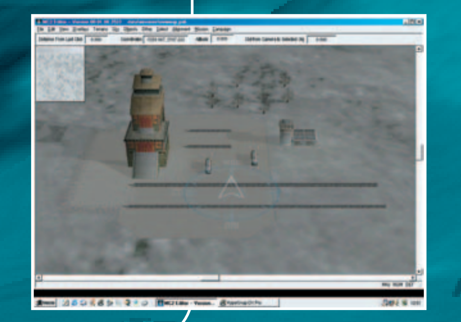





Esta secuencia, que podría titularse Crónica de una Explosión, no viene sino a corroborar la calidad de los efectos del juego. Una pena que no podamos incluir sonidos en la revista para que disfrutaráis del poderoso estruendo de esta explosión. Muchas veces, volar tanques de gasolina o tuberías de gas o depósitos de munición, nos permitirá obtener ventajas, ya que la explosión afectará a los mechs enemigos cercanos o a las defensas estáticas de las bases.

TÚ SOLO

Mechcommander 2 incluye un potente editor de misiones, que por lo que hemos podido apreciar, es bastante sencillo en su manejo. La herramienta que se incluye en el juego es la misma que ha utilizado el equipo de desarrollo para crear las misiones de la campaña y nos permitirá recrear cualquier situación que se nos ocurra con los elemenos disponibles en el juego (terrenos, edificios, mechs, defensas estáticas). Una vez más, no podemos sino celebrar que las compañías se preocupen por incluir editores en sus juegos para que el usuario pueda crear nuevas misiones, e incluso campañas, a su gusto. Un punto a favor de «Mech Commander 2», sin ninguna duda.



UN JUEGO DE DADOS LÁPIZ Y PAPEL



Como a estas alturas probablemente ya sabréis, «Mechcommander 2» está basado en la serie de juegos de FASA, Battletech, que tiene más de quince años a sus espaldas. En el universo de Battletech, las guerras se llevan a cabo con enormes robots de más de cien toneladas de peso, armados hasta los dientes. Además, para animar el invento, los clanes que controlan los sistemas permanecen en un estado de guerra continuo, que asegura dinero y acción para los abundantes mercenarios que pululan por el universo conocido. En el juego de mesa, cada mech está representado en el tablero con una ficha de cartón o una figura, y el sistema de daños se contabiliza con fichas especiales de papel. El juego consiste básicamente en llevar a cabo enfrentamientos directos entre los robots de cada uno de los jugadores, aunque enseguida apareceró un nuevo juego de mesa de la saga en el que podíamos controlar a una de las cinco grandes casas con sus ejércitos de cientos de mechs, sobre un mapa de la esfera interior.

A ESTUDIAR

El juego incluye una pequeña base de datos, que se puede consultar desde el menú principal en cualquier momento, en la que se nos proporciona abundante información sobre todos los personajes implicados en la campaña, pero también, y mucho más interesante, sobre las armas y mechs disponibles en el juego. Conviene echarle un vistazo a esta "enciclopedia" porque los consejos que ofrece resultan muy interesantes.



nas de vídeo del inicio de cada misión. Generales, asesores, miembros del clan..., todos os mirarán a los ojos y os explicarán un montón de cosas, que difícilmente vais a entender como no sepáis inglés. Sí, es lo de siempre, pero todo ese despliegue de personajes y de medios no nos sirve de mucho a los españoles, que viviremos la historia de «Mech Commander 2» como poco más que una serie de misiones sucesivas y aisladas entre sí, en un contexto que sólo podremos intuir.

Y PARA TERMINAR...

Pues decir que «Mech Commander 2» es un programa que tiene a su favor un motor gráfico de lujo, una ambientación inmejorable, con toda la fuerza del universo Battletech, y un sistema de juego propio, en el que no hay que construir nada ni recoger ningún mineral ni gas extraños, aunque tampoco es nuevo ni original.

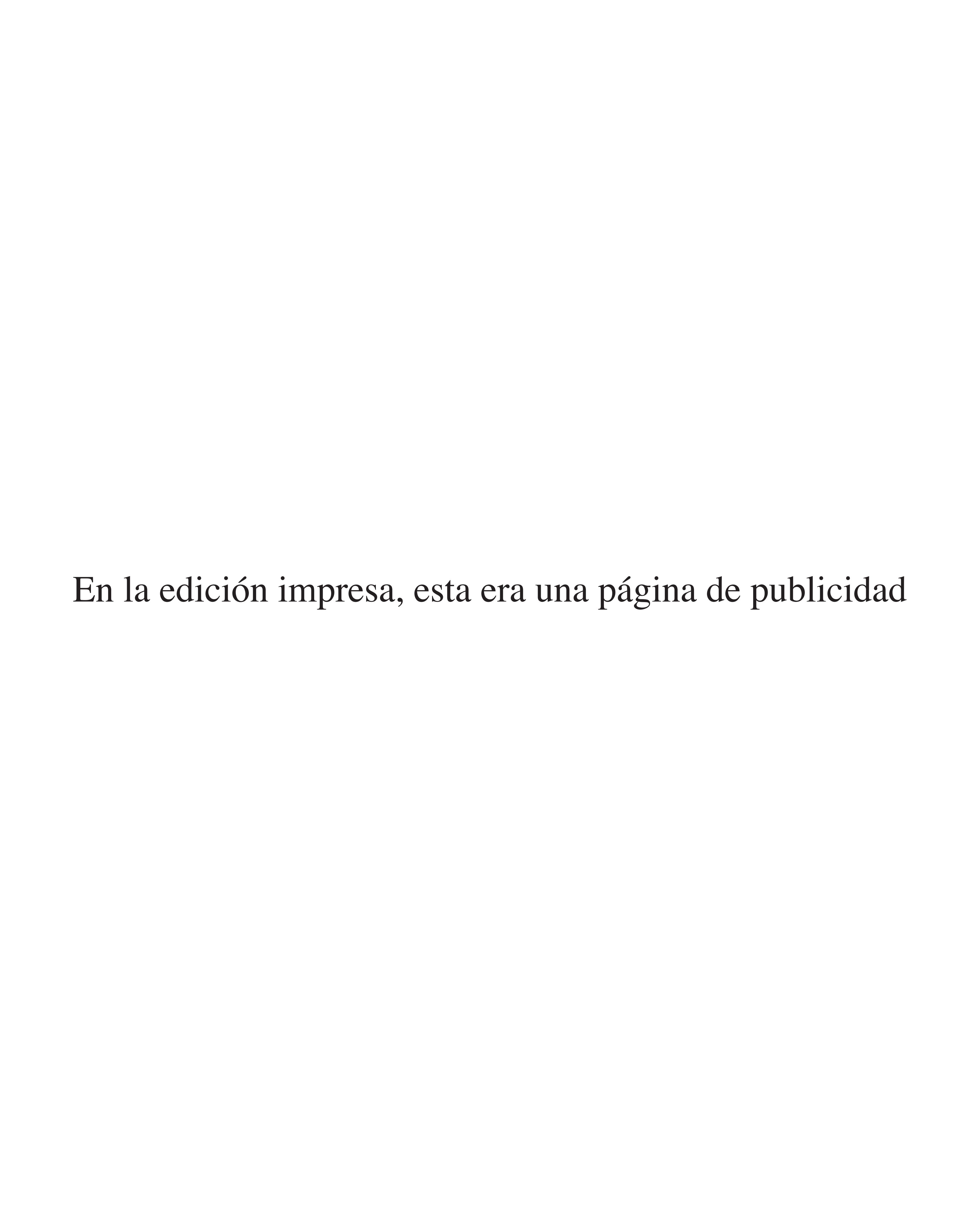
Por contra se le puede achacar el escaso afán de innovación con respecto a su predecesor y a todo el subgénero en general y la total inexistencia de un doblaje o de subtítulos en nuestro idioma, aunque el manual sí que estará en castellano. A los fans de Battletech les encantará por la excelente ambientación, a los adictos a la estrategia en tiempo real les enganchará porque es lo suyo, y a los que estén "esperando"... bueno, esos tendrán que esperar un poco más.

L.E.C.

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	85

El juego tiene un apartado gráfico sobresaliente, en 3D real y con unos efectos espectaculares. No aporta nada a la saga ni al género y además no ha sido traducido. Incluye un editor de misiones y abundantes modos de juego para las partidas multijugador.

puntuación total **85**



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

No podemos engañaros, este mes nos hemos vuelto locos con «Max Payne», y eso a pesar de la traducción, que realmente deja mucho que desear (algunos dirán: por lo menos está traducido). Con «Max Payne» se recupera la tradición de los viejos arcades que eran capaces de mantenerte pegado a la silla durante horas, día e incluso semanas, hasta dar el golpe de gracia al "gordo" final. Pero además, el juego ofrece una historia oscura y emocionante, en la tradición del mejor cine negro. Y todo ello con un apartado gráfico que es de lo mejor que hemos visto nunca para compatibles. Por otra parte, este mes hemos disfrutado enormemente con la expansión de «Baldur's Gate 2», que cierra la mítica historia de la saga de una forma magistral, permitiéndonos alcanzar casi el poder de un dios. Y qué os podemos decir de «Myst III: Exile», una aventura de culto que nos ofrece su última entrega. O de «The Settlers IV», el viejo juego de los colonos, que ha remozado su motor gráfico para esta secuela. O de la última expansión de «Ultima Online», bautizada con el significativo nombre de «Third Dawn». O, finalmente, de «Abierto hasta el Amanecer», que nos ofrece acción y terror a partes iguales.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen equilibrio entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Quizá se está muy cerca de poder verlo...



MAX PAYNE Un juego que marcará un antes y un después en la historia de los juegos. Acción sin tregua, un argumento oscuro y un motor gráfico que os dejará con la boca abierta.



LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC. ONLINE TEAM COMBAT El mítico universo de «Might and Magic» nos ofrece ahora un juego en el que podremos enfrentarnos a otros jugadores en la red.



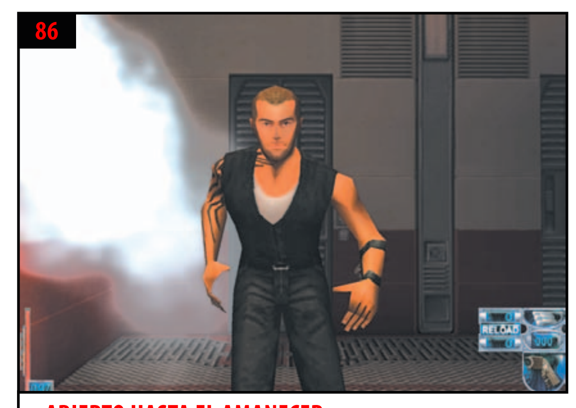
CASANOVA. EL DUELO DE LA ROSA NEGRA Una aventura gráfica de Cryo, basada en la mítica ciudad de Venecia. Góndolas que vuelan, duelos de esgrima y un protagonista con carisma.



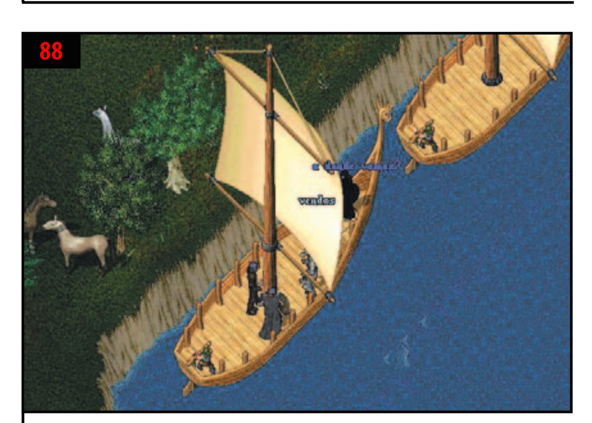
THE SETTLERS IV Vuelven los colonos más audaces a enfrentarse por los recursos de una recóndita isla. El sistema de juego es el mismo de toda la saga, pero se ha mejorado enormemente el motor gráfico.



MYST III: EXILE Una aventura gráfica que rompió moldes con su concepción de juego, basada en complicados puzzles, argumentos interesantes y decorados de lujo, nos ofrece ahora su tercera entrega.



ABIERTO HASTA EL AMANECER La conocida película de vampiros ya tiene su versión para compatibles. Un juego realizado con una versión mejorada del motor de «Devil Inside».



ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN La expansión de un clásico de los juegos online, nos ofrece una renovación total de su apartado gráfico, además de una nueva isla para explorar y vivir aventuras.



BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL Ya está aquí la conclusión de una de las mejores sagas de rol de la historia, y desde luego podemos decir que no decepcionará a ninguno de sus fans.

92 MDK 2 ARMAGGEDDON, ECONOMIC WAR, DARK CLOUD, EXTREME G3, OUTTRIGGER, HAPPY HOUR Y SHREDDER 5.32

Punto de Mira

- Compañía: **REMEDY/TAKE 2/GOD**
- Disponible: **PC**
- En Preparación: **PS2**
- Género: **ACCIÓN**

Finalmente está entre nosotros uno de los títulos más aclamados en las ferias del videojuego y más esperado por todos los amantes del género de acción. Y la pregunta es evidente: ¿es «Max Payne» todo lo que se esperaba de él? Y sólo hay una respuesta: sí, pese a tratarse de un juego que se hace corto, aunque compensado de sobra por la intensidad de su acción.



Requisitos Mínimos: **CPU:** Intel o AMD a 450 MHz • **RAM:** 96 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, 16 MB (DirectX 8, D3D) • **Multijugador:** No

Requisitos Recomendados: **CPU:** Intel o AMD a 700 MHz • **RAM:** 128 MB • **HD:** 700 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, 32 MB (DirectX 8, D3D) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**96**
ADICCIÓN:	**98**

Uno de los mejores juegos, si no el mejor, de su género en la actualidad. Se hace corto y la localización podía haber sido infinitamente mejor. La diversión y jugabilidad llegan a sobrepasar a la brutal tecnología audiovisual.

puntuación total **96**



Una explosión afecta a todo a su alrededor, tanto objetos como personajes, lo que incluye a Max.

Max Payne

¡¡Espectacular!!

«Max Payne» es acción. Pura y dura. Sin concesiones. Y dejando cualquier otra consideración aparte. Acción total, nueva, sorprendente, fresca y espectacular.

«Max Payne» quiere hacerse un hueco en tu colección. Házselo. Porque estarás dando la bienvenida a un título desarrollado para poner a prueba tu capacidad de asombro ante el espectáculo visual que te ofrece, su jugabilidad sin límite, la innovación tecnológica que posee y sus guiños y rendido culto al cine negro y a "Matrix".

Por favor, hazle un hueco en tu colección.

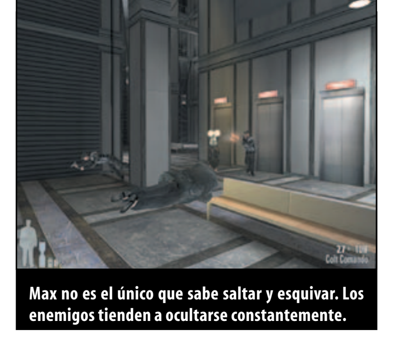
«Max Payne» ha venido rondando en todos los mentideros del videojuego desde el mismo instante del anuncio de su desarrollo y virtudes técnicas. Pero, más allá de tecnología, estamos ante un título que hace del amor su razón de ser. Amor por los juegos bien hechos, por el diseño, por la jugabilidad, por la calidad. Amor por el cine y los efectos especiales. Amor por… ¿la violencia? Hablamos de gángsters, polis y pocos escrúpulos. De cine negro y venganza. De antihéroes y corrupción. No es amor por la violencia, pero la hay.



UN GUIÓN DE PELÍCULA

Lo primero que llama la atención al entrar en el juego es su sistema de cargas. Estructurado en tres episodios divididos en varios capítulos, cada uno de estos se carga de un tirón para no interrumpir la acción en ningún momento (algo parecido a lo que hace «Blade»). Es algo que tiene sus ventajas e inconvenientes pero, sobre todo, que está pensado desde el primer momento para unir parte de la tecnología usada en el juego con el guión.

¡Ah, sí!, el guión… Es uno de los aspectos más destacables de «Max Payne». Está concebido como si de una película (o incluso un libro, o un cómic) se tratara. Personajes bien definidos y dotados de innegable carisma. Un protagonista que se convierte en héroe a la fuerza, arrastrando un fuerte sentimiento de



Max no es el único que sabe saltar y esquivar. Los enemigos tienden a ocultarse constantemente.

El uso de columnas y otras partes de los escenarios es vital para evitar ser acribillado por el enemigo.

Usa todo lo que te rodea





El escenario es algo más que un montón de objetos decorativos. De hecho, usar el entorno es esencial y nos puede otorgar sustanciales ventajas, si lo aprovechamos bien. Bidones, garrafas de gasolina, botellas de hidrógeno y otros objetos susceptibles de hacer explosión nos pueden ahorrar mucha munición y ser más efectivas que una ráfaga de tiros, sobre todo si tenemos a varios enemigos a punto de echarse encima nuestro.

Vigila lo que hay Delante

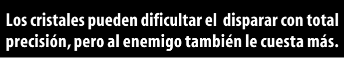
Aunque la mayoría de las veces son bastante evidentes, a partir de ciertos niveles empiezan a aparecer en escena una serie de trampas bastante peligrosas: las bombas lapa. Adheridas a paredes y otras superficies (ojo en la fase final, al subir por el ascensor hacia el ático del rascacielos; tendrás que mirar hacia arriba y tener buena puntería), detectan una presencia gracias a su rayo láser. Cuando alguien o algo lo atraviesa… bueno, mejor no estar cerca. Todo a nuestro alrededor hará ¡bum! En una bonita explosión. Menos mal que con un buen tiro o una granada nos las podemos quitar de en medio. Pero, ojo, que muchas veces no se ven a la primera.





El uso del tiempo bala puede dejar sin capacidad de reacción a muchos enemigos, pero debemos cerciorarnos de cúando y cómo debemos usarlo. Un salto no calculado nos puede dejar al descubierto ante otro personaje.





Los cristales pueden dificultar el disparar con total precisión, pero al enemigo también le cuesta más.



Los comandos son de lo más duro, amén de rápidos y precisos. Con ellos hay que ser muy certeros.

culpa, malos recuerdos y comportamientos autodestructivos. Una presentación de estos personajes sencillamente fabulosa, con Max, el protagonista, retratado en apenas unos pocos trazos de una manera impecable. Y, claro está, una historia sencilla, bien planteada, verosímil y llena de intriga y emoción. No es extraño que en los últimos días haya surgido la noticia sobre el (más que posible) salto de «Max Payne» al cine. Así están las cosas.
El guión es algo que el jugador va descubriendo poco a poco, como debe ser, partiendo de una historia de gángsters, policías y gentuza de la peor calaña, a la que, por circunstancias del destino (y algo de venganza personal), Max Payne debe enfrentarse. Y todo se va enredando de tal modo que, al final, no podemos por menos que sonreír satisfechos del esfuerzo hecho por Remedy.

Pero, ¿para qué toda esta ambientación y guión? Para conseguir uno de los mejores juegos de acción de la Historia. Así de claro.

TECNOLOGÍA Y DIVERSIÓN

En «Max Payne» uno se da cuenta, a poco de estar jugando, de que sí, que todo lo que se ha venido hablando sobre la tecnología y el motor del juego es cierto. Que se trata de un trabajo magnífico de Remedy Entertainment y de que estos chicos nos van a sorprender de lo lindo cuando «Max Payne 2» llegue a nuestras manos. No. Que no… Que no es broma. Que en los títulos finales de crédito sale una frase diciendo que Max volverá en el futuro (eso sí, no dice cuándo). Pero en fin, no nos desviemos del asunto. Pues eso, que MAX FX permite un detalle brutal en las texturas, cientos de partículas volando por la pantalla, efectos visuales de primer orden y, lo mejor, todo aplicado de manera magistral. La ambientación es de lo mejorcito que uno se pueda encontrar. Y el mérito es doble, pues recrear Nueva York no es fácil, ni sus distintos ambientes. Más en una película… perdón, juego, de estilo negro y con una trama como la de «Max Payne», adulta, realista y bastante violenta. Y que todo el escenario permita, además, una interacción casi total es algo de agradecer. Y es que, cuando algo no tiene una influencia directa en la jugabilidad pero sí en la ambientación se nota y aumenta la inmersión y el realismo del juego.
«Max Payne» está pensado para ser jugado y disfrutado. Es un título cuya intensidad es palpable a cada pequeño paso. Y los pequeños pasos se repiten continuamente porque «Max Payne» es uno de esos juegos que te hacen liberar adrenalina de forma constante, donde te ríes y te enfadas, y donde estás obligado a guardar una partida rápida cada pocos segundos. No es, en absoluto, frustrante, sino todo lo contrario.
Por si esto fuera poco, «Max Payne» es uno de los juegos más estables que hemos visto, y casi con una ausencia total de "bugs". Se detectan los típicos problemas con ciertas tarjetas gráficas (drivers, texturas, etc.) de los que no se salva el 99% de los juegos existentes. Y también existe un pequeño problema en algunos equipos con el asunto del intercambio de tareas, que el juego permite como opción en su menú general, y a veces echa a Windows al usuario. ►

La vida es sueño, Max



Son cortas. Son sencillas. Añaden una ambientación genial y apoyan el guión del juego. Son unas "minifases" de diseño onírico en las que el jugador se ve inmerso en los sueños (bueno, más bien pesadillas) del protagonista y que están basadas en una mezcla de plataformas y el estilo de acción que se puede disfrutar en el resto del juego. Para añadir un grado más de verismo el motor gráfico juega un papel esencial, deformando el entorno mediante la modificación de los puntos de fuga, lo que deriva en una apariencia de irrealidad completa. Un detalle más que añadir a la inmensa lista de «Max Payne».

Un Guiño a las Raíces





Es bien conocido que Remedy es un grupo afincado en Finlandia, pero lo que pocos podían prever era el genial guiño que los creadores de «Max Payne» han hecho a sus raíces nórdicas al integrar en el guión del juego numerosas leyendas y nombres propios de la mitología escandinava. Ragnarok, Valhalla y otros aparecen en la historia del juego, encontrando un lugar perfecto para su acomodo y aportando un nuevo punto de vista sobre el significado simbólico de estos mitos, a caballo entre lo religioso y lo pagano. Todo un acierto.

Pero, ¿Dónde Estoy?



Sentido del humor. Algo negro, pero del bueno. Pocas veces una criatura encuentra a su creador, pero en Remedy se han reído un poco de sí mismos y de la seriedad que parece transmitir el personaje de Max, así como de su aparente tragedia. La confesión es dura, cierto, pero había que hacérselo saber. Max Payne creía ser una persona real pero sólo era un personaje de videojuego. ¿Y si un día nos despertamos y resulta que sólo somos personajes de un juego? Un nada despreciable guiño a "Matrix" del que «Max Payne» toma no pocas referencias.

Entre ceja y ceja



En «Max Payne», eso de dar tiros entre ceja y ceja adquiere un sentido totalmente literal. El uso del rifle de francotirador, usado hasta la saciedad en casi todos los juegos de acción de hoy día (y heredado de esa pequeña genialidad llamada «MDK», aunque pocos lo reconozcan), es llevado hasta el extremo en el juego de Remedy. Muchas veces hemos visto esta opción en títulos del género, pero en ninguno, que nosotros recordemos… ¡se veía la cámara siguiendo a la bala! Los chicos de Remedy no dejan de impresionarnos.

Supérate a ti mismo





Una vez concluido «Max Payne» en la única opción que da como posibilidad inicial (Fugitivo) se abren dos nuevos modos de juego: Bien Duro y Minuto en Nueva York. El modo Bien Duro no presenta demasiadas diferencias con el primero, excepto por el tiempo en la curación del protagonista y poco más. Minuto en Nueva York ya tiene más tela, puesto que se da un tiempo límite para concluir las misiones. Lo más gracioso es que ese tiempo es 1 minuto. Algo harto insuficiente, como está claro. El truco está en que a medida que se eliminan enemigos recibimos segundos de bonificación. O sea, que hay que ir a saco y dejando la exploración para otros momentos, disparando a todo lo que se nos ponga por delante y procurando no recibir ni un rasguño.
Finalmente, el modo Muerto al Llegar, accesible al finalizar el modo Bien Duro. Si Minuto en Nueva York es una paranoia, aquel es insufrible, y sólo apto para los más expertos. El juego sólo dejar guardar partidas la friolera de siete (7) veces, incluyendo las grabaciones rápidas. Vamos, que si alguno se cree duro después de acabar el juego por primera vez, nada mejor que demostrarlo aquí, y en el modo secreto posterior, El Desafío Final. Esto sí es el verdadero infierno.

Una Historia Combinada



La estructura narrativa de «Max Payne» se sustenta en dos vías: secuencias cinemáticas y secuencias de cómic. Y no se puede por menos que decir que éste es uno de los grandes hallazgos del juego.
El retorcido guión encuentra aquí un perfecto hilo conductor, original, claro y que apoya la acción en tiempo real de modo magnífico. Mientras que el cómic sólo aparece al inicio de los capítulos, las secuencias cinemáticas se van intercalando. Quizá sea algo tan original que no guste a todo el mundo pero, ya se sabe, sobre gustos…



Uno de los escenarios más divertidos es el de Ragna Rock. No tanto en su final, realmente duro, como en todo su desarrollo. Un consejo: cuando llegues a la zona de la discoteca procura bajar el volumen de tus altavoces…



Cada varios capítulos nos enfrentaremos a jefes de la mafia. Son bastante más duros que sus secuaces.

Los enemigos que están tras un parapeto rara vez suelen salir a buscarnos. Habrá que ser preciso.

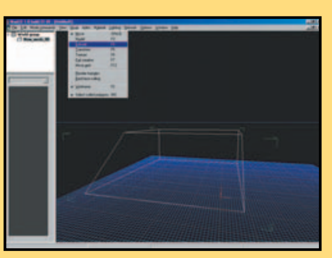
Por lo demás, todo en «Max Payne» está pensado y plasmado de un modo extraordinario. Desde el interfaz y los controles precisos hasta los minúsculos detalles de diseño.
Y dejando un poco de lado el apartado visual no podemos por menos que hacer mención del uso del sonido 3D. Ante algo como lo que «Max Payne» pone en nuestros oídos, no se puede menos que levantarse y aplaudir. Hay que quitarse el sombrero ante las balas a nuestra espalda, los silbidos al pasar a nuestro lado y las explosiones, sirenas y voces que inundan nuestros oídos. Señores, "chapeau".

EL VEREDICTO

Todo en «Max Payne» parece estar realizado de forma impecable. ¿No hay nada malo en el juego? Pues sí, para que nos vamos a engañar. No parece tratarse de fallos severos, pero sí importantes. Lo primero, es que no hay modo multijugador. Más que un defecto es una ausencia. No inexplicable, pues Remedy dejó claro que estaba haciendo un juego para un jugador. Por otro lado, nos encontramos con la duración del juego. Una media de diez horas. No es mucho. La acción es intensísima, pero se hace corto. Es bueno quedarse con ganas de más pero… Diez horas son algo que también hay que valorar cuando uno se va a gastar sus buenos cuartos en un juego. Desde nuestro punto de vista merece la pena. Más allá, cada cual ha de decidir por sí mismo.
La IA no es la bomba, pues muchos comportamientos se basan en acciones codificadas en "scripts", pero está bien en general.

Larga Vida

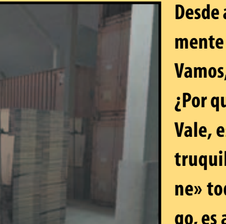




«Max Payne», ya está dicho, no es en realidad un juego muy largo. Más bien al contrario, resulta poco extenso aunque de una intensidad brutal.
Pero Remedy pone a disposición de los usuarios una serie de herramientas y editores (los mismos que se han usado para crear el juego), que vienen incluidos en el CD para que los más manitas se afanen en crear mods y nuevos niveles, que pueden estar accesibles desde Internet.
Eso sí, ya avisamos que la ayuda que se incluye para manejar los mismos es inexistente (sólo una descripción mínima de estas aplicaciones), aunque ya está apareciendo en la página oficial del juego una serie de manuales que ayudarán a aquellos que quieran probar a diseñar un nivel nuevo para el juego.
Suerte y, sobre todo, paciencia.

¡Maldito Tramposo!





Desde aquí aconsejamos encarecidamente que no sigáis leyendo…
Vamos, dejadlo ya…
¿Por qué seguís adelante?
Vale, está bien. Sí, aquí tenéis unos truquillos para hacer de «Max Payne» todo un paseo pero, desde luego, es algo que le quita todo el interés y que convierte a un juego tan bueno, bien diseñado y atractivo en una repetición de pulsaciones de teclado y ratón… Pero está bien, por nosotros que no quede. Esto es lo que tenéis que hacer. Primero, al instalar el juego, procurad que sea en un directorio que no contenga en su nombre espacios (las últimas versiones de Win98, por ejemplo, se volverán locas y no os dejarán activarlo). Algo como C:\MAXPAYNE
Arrancad el juego desde el menú de inicio añadiendo al final –DEVELOPER.
Por ejemplo: C:\MAXPAYNE\MAXPAYNE.EXE –DEVELOPER
Ahora, sólo tenéis que sacar la consola de depuración de código con la tecla F12 y teclear cualquiera de los siguientes trucos:

CODER	MODO DIOS, TODAS LAS ARMAS, MUNICIÓN INFINITA, ETC.
GOD	MODO DIOS
MORTAL	DESACTIVA MODO DIOS
GETALLWEAPONS	TODAS LAS ARMAS
GETINFINITEAMMO	MUNICIÓN INFINITA
GETBULLETTIME	TIEMPO BALA SIEMPRE DISPONIBLE
SHOWFPS	MUESTRA LOS FPS
C_ADDHEALTH(100)	AÑADE 100 A LA ENERGÍA
JUMP10	SALTAR MÁS ALTO (SE PUEDE AUMENTAR EL NÚMERO A 20 ó 30)
SETWOUNDEDSTATE	CAMINAR COJEANDO
SETNORMALSTATE	CAMINAR NORMAL

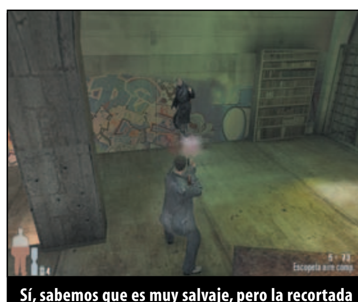
¿Crueldad o Supervivencia?



Que nadie se llame a engaño. «Max Payne» es violento. A veces, incluso puede llegar a rayar la crueldad. No es, precisamente, algo edificante saber que el protagonista del juego se puede (y debe) quitar a matones de en medio a base de, por ejemplo, lanzar un cóctel molotov en una amistosa reunión de gángsters para economizar munición mientras los enemigos arden como teas. Pero así es. No se puede pedir a un juego que entra de lleno en unos temas duros que ofrezca las elegantes maneras de un diplomático para convencer con buenas palabras a los malos de turno de que se rindan.
Pero también hay que mencionar que el juego posee un sistema de control paterno, mediante el cual se desactiva el acceso a toda esta violencia. Una idea útil por si se ignora la calificación de mayores de 18 años.



"Apaga mis llamas con gasolina". Semejante nombrecito debería haber bastado para saber que este capítulo iba a ser muy "caliente", pero lo que no se imagina nadie es que le van a soltar en medio del mismo infierno.

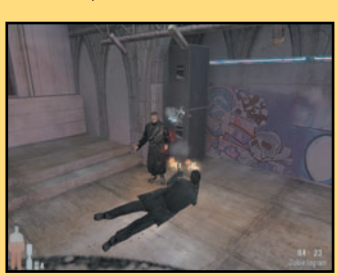


Sí, sabemos que es muy salvaje, pero la recortada se puede convertir en toda una adicción.



Un mensaje para Max. Parece que el mensajero no está demasiado contento de haber sido elegido.

El Rey de la Fiesta



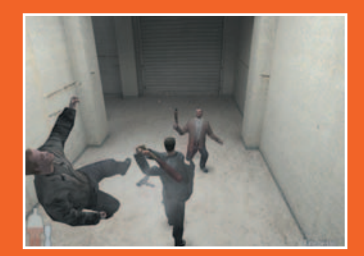
Es, sin duda, el rey del juego: el "tiempo bala". Una de las piedras angulares del diseño de la acción y un apartado que convierte a «Max Payne» en una delicia visual. Muchos ya lo conocéis, pero aclararemos rápidamente en qué consiste. Cuando más peliaguda está la cosa (o sea, enemigos por doquier, y no mucha munición en nuestro inventario), activamos una cámara lenta que ralentiza toda la acción y nos permite esquivar balas, saltar y movernos mientras apuntamos a los enemigos. La precisión aumenta. Y aunque ellos siguen disparando, la ventaja que nos dan esos preciosos segundos a cámara lenta (porque no es mucho el tiempo que dura) es enorme en comparación a si avanzamos a lo loco.

Y, finalmente, nos topamos con la localización al castellano. Quizá calificarla de mediocre sea pasarse, pero hay fallos graves en la transcripción de textos y algún .wav perdido que se oye en italiano. Y es que «Max Payne» presenta un gran problema: los numerosos juegos de palabras que ofrece en el inglés original (empezando por el nombre del protagonista) no son fáciles de adaptar. En cuanto a las voces, están bien escogidas, pero la interpretación flaquea en ocasiones.
Pero «Max Payne» es un juego más que recomendable. Es toda una necesidad. Es un título que va a crear escuela y que se merece un sobresaliente. Un clásico que acaba de nacer.

F.D.L.

Arriésgate o Muere





Los continuos giros que da en su narración «Max Payne» llega algunas veces a poner a prueba todo la experiencia acumulada. Uno de los momentos más radicalmente salvajes apenas dura unos minutos. Tras ser atrapado, Max consigue liberarse de sus ataduras y hacerse con un bate de béisbol. Y eso es todo lo que tiene para enfrentarse a un puñado de mafiosos armados hasta los dientes. La rapidez y una estrategia bien planificada nos ayudará a eliminarlos. Un consejo: no es bueno que te siga un tipo con pistola, pero a veces es mejor preparar una emboscada a ponernos a golpear a lo loco.

Examina antes de Actuar



Un detallado examen de nuestro entorno nos podrá proporcionar una ayuda extra. Un ejemplo característico lo encontramos en el capítulo "Apaga mis llamas con gasolina" (ojo con el nombrecito). Al llegar a la cocina debemos bajar unas escaleras, pero allí nos esperan dos gángsters. Pero si antes de bajar lanzamos una granada por el hueco del montacargas podremos desembarazarnos de ellos sin demasiados problemas.

- Compañía: **3DO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ACCIÓN**

Ya son muchos los títulos y los años que nos han hecho disfrutar del mundo fantástico de «Might and Magic». En esta ocasión 3DO ha querido innovar y nos ofrece un nuevo enfoque para su juego de siempre: La acción multijugador al estilo de «Counterstrike», pero ambientada en el mundo de «Might and Magic». Veamos que nos depara este, cuando menos, sorprendente título de acción.



CPU: Pentium II 300Mhz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 550 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, compatible con Direct3D (mínimo 16 MB) • **Multijugador:** Sí (Internet, LAN, TCP/IP, IPX)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	80

La gran variedad de mapas y modos de juego proporciona una diversión asegurada. Se echan de menos más personajes a escoger. Es una nueva forma de plantear los juegos de acción en primera persona.

puntuación total **80**



Legends of Might & Magic Online Team Combat

Conviértete en una leyenda

"Conviértete en una leyenda" es el principal eslogan de un título que nos ha sorprendido. Imagina el sistema de juego de «Counterstrike» y trasládalo al mundo de «Might and Magic». El resultado es este «Legends of M&M Online Team Combat», en el que distintos personajes, alineados en el bando del bien o en el del mal (de la misma manera que en «Counterstrike» existe la posibilidad de participar en el bando de los terroristas o de los policías), luchan en distintos escenarios para conseguir objetivos enfrentados.

OPCIONES DE JUEGO

Se ofrecen cuatro tipos de escenarios en los que jugar: Espada en la piedra, Rescate de la Princesa, Fuga del Señor de la Guerra y Matar al Dragón, con lo que la variedad estará mas que asegurada. A la hora de crear la partida, existirán numerosas opciones para escoger, entre la que destaca la posibilidad de que en los escenarios, además de los equipos de humanos, haya monstruos controlados por el ordenador. Esto supone que, además de enfrentarnos con el equipo de adversarios humanos, tendremos que hacer frente a toda la horda de monstruos que protegen a la espada del poder por ejemplo. Todos los personajes están basados en la mitología de «Might and Magic», por lo que podremos encontrarnos con los familiares trogloditas, muertos vivientes, titanes y demás familia de seres que tratarán de evitar a toda costa que salgamos ilesos de las aventuras.

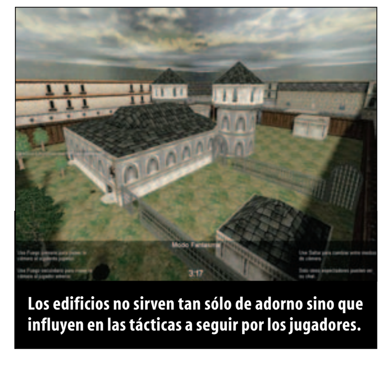
LA ELECCION DEL PERSONAJE

A la hora de escoger personaje podremos hacerlo entre seis disponibles, tres por bando: paladín, druida, hechicera por el bien; y gue-



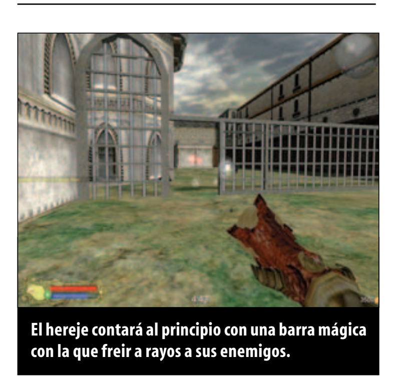


A veces el combate en estrechos corredores será de lo más emocionante y encarnizado.



Los edificios no sirven tan sólo de adorno sino que influyen en las tácticas a seguir por los jugadores.

Un juego del tipo «Counterstrike», pero basado en el mundo de la saga «Might and Magic»



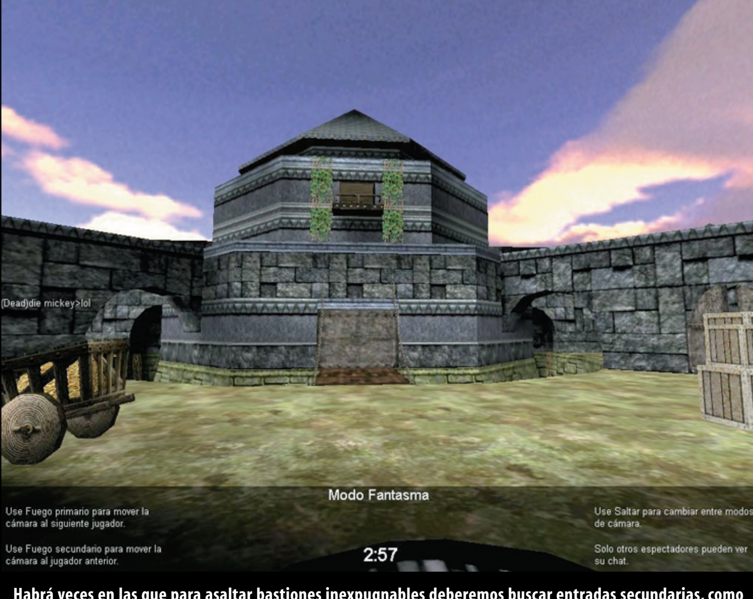
El hereje contará al principio con una barra mágica con la que freír a rayos a sus enemigos.



Cuando rescatemos a la princesa tendremos que llevarla hasta su carruaje para que pueda huir.


Esta es la pantalla que veremos mientras se carga uno de los escenarios del juego.

Cada personaje tendrá la posibilidad de adquirir un arma especial de potencia devastadora



Habrá veces en las que para asaltar bastiones inexpugnables deberemos buscar entradas secundarias, como ventanas, puertas, o agujeros escondidos en la estructura de la fortaleza.


Uno de los escenarios mejor recreados es el de esta ciudad medieval, con sus torreones incluidos, en el que, nuestros personajes tendrán que verse las caras con el equipo rival.

Situarse en una posición estratégica supondrá una gran ventaja contra nuestros enemigos.

rrera, hereje y arquero para el lado maligno. Aquellos indecisos que no sepan por cual decidirse siempre podrán escoger la opción de elección automática.
A la hora de la verdad, la elección del personaje influirá en el tipo de arma que podamos usar, sobre todo en el caso de las armas especiales, que son únicas para cada tipo de personaje. Es importante destacar el armamento del juego, que se divide en dos tipos: Armas de poder y armas mágicas. Las armas de poder son aquellas tales como espadas, arcos, hachas o ballestas. Mientras que las armas mágicas son bastones, barras y varitas mágicas, algunas con efectos realmente poderosos, como la vara de dragón del druida.

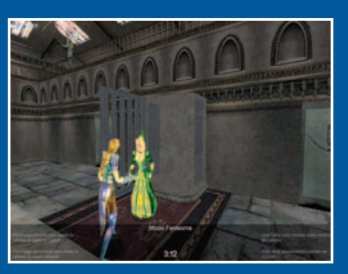
GRAN VARIEDAD DE ESCENARIOS

Además de las armas que nuestro personaje llevará por defecto, podremos comprar con el dinero que se consigue al vencer o matar enemigos, ítems en las zonas de inicio de los niveles. Destacan las armas de poder, las armas mágicas, las armaduras y los hechizos. Hay 4 tipos de armaduras: la de cuero, la de cadenas, la armadura metálica y la armadura mágica. En la sección de hechizos podremos encontrar algunos como protección contra la lava, teletransporte o un curioso artefacto sagrado que explota cuando impacta con algo, que se puede usar a modo de devastadora granada. Además de los objetos que podamos comprar en la zona inicial, a lo largo del mapa, escondidos en cofres podremos encontrar dinero u hechizos secretos.
Hay un gran número de escenarios en los que poder jugar con cada uno de los distintos modos de juego, lo que aumentará la vida útil del programa. Todos ellos están ambientados en el mundo de «Might and Magic», por lo que podremos encontrar desde ciudades medievales, hasta gigantescas pirámides, pasando por cavernas magmáticas o grandes castillos. La verdad es que en este aspecto se han esmerado mucho en 3DO y la ambientación es perfecta. Se aprecian gran cantidad de detalles decorativos que hacen más creíble la recreación de un mundo fantástico. Pero, además, las cosas no sólo están para crear ambiente, sino que podremos interactuar con el entorno para lograr una mayor ventaja táctica sobre el equipo contrario. Tendremos que romper ventanas, abrir y cerrar puertas, activar mecanismos e incluso, en algún mapa, hacer uso de una catapulta para infiltrarnos en el terreno enemigo sin tener que pagar caro el paso por la entrada principal. Por si esto fuera poco, en algunos mapas podremos toparnos con más de una trampa que nos cueste la vida, por lo que es necesario andarse con mucho cuidado si no queremos terminar nuestros días.
Si activamos la opción de npc, además de los jugadores, podremos encontrar distintos monstruos, dependiendo del escenario en el que nos encontremos. Por ejemplo, si jugamos en el escenario de la pirámide, deberemos hacer frente a momias quejumbrosas, golems inexpugnables o muertos vivientes

Modos de Juego





En «Legends of Might and Magic Online Team Combat» encontraremos cuatro modos de juego distintos, que serán los que configuren el tipo de escenario.

ESPADA EN LA PIEDRA
Este es equiparable al clásico capturar la bandera, en el que el equipo del bien y el del mal deberán intentar sacar una espada clavada en un pedestal y llevarla a un punto del mapa. El jugador que extraiga el arma no podrá portar ninguna otra arma y hasta que lo maten o entregue la espada en el punto determinado sólo podrá usar la espada para defenderse. Si muere mientras la porta, la espada aparecerá automáticamente en el pedestal.

RESCATE DE LA PRINCESA
En este modo de juego el equipo del bien tiene como misión infiltrarse en terreno enemigo y rescatar a la princesa que tiene por rehén el equipo del mal. Por supuesto, el equipo del mal deberá tratar de impedirlo a todo costa. Para ganar el equipo del bien deberá escoltar a la princesa hasta un carruaje situado en un punto del mapa.

FUGA DEL SEÑOR DE LA GUERRA
Uno de los equipos tiene que escoltar a todo un Señor de la Guerra hasta zona segura, cruzando el territorio controlado por el equipo contrario. El jugador que controle al Señor de la Guerra no podrá comprar equipamiento, aunque comenzará con la mejor arma y la mejor armadura que pueda llevar su clase. Si logra llegar hasta lugar seguro, habrá vencido.

MATAR AL DRAGÓN
Este es, sin duda alguna, el modo de juego más espectacular que encontraremos. Concretamente el objetivo de este tipo de escenarios es terminar con la vida de un poderoso dragón. El equipo que logré acabar con su vida, gana. Aunque si un equipo termina con el contrario también ganará la partida.







En total podremos escoger a nuestro personaje entre un total de seis disponibles, tres por cada bando; cada uno con sus características especiales.

Si queremos formar parte del equipo del bien podremos escoger entre:

-El clásico paladín, campeón de la justicia que hará todo lo posible por defender sus creencias y sus amigos. Normalmente siempre se lanza a la batalla con su inseparable espada larga, pero cuando la situación lo requiere se muestra muy ducho con el uso de todo tipo de ballestas. Su arma especial es la ballesta de repetición.

-Un elfo druida que vive en armonía con la naturaleza que lo rodea, sabiendo extraer de ella toda la energía de la magia natural. Es ducho en el combate cuerpo a cuerpo con su cimitarra, aunque su verdadero potencial radica en el uso de sus poderes mágicas. Su arma especial es el bastón de dragón.

-La elfa hechicera tiene un dominio sin igual en el manejo de la magia. Está especializada en los ataques a gran distancia y en la lucha contra el mal. Es experta en el manejo de la daga y de las varitas mágicas. Su arma especial es la varita de la visión verdadera.

En el lado del mal podremos escoger entre:

-La guerrera es la auténtica reina del combate cuerpo a cuerpo y, con su enorme hacha de berseker, es imbatible en este tipo de lucha. Aunque también se muestra muy diestra en el lanzamiento de cuchillos, hachas o martillos. Su arma especial es el martillo aniquilador.

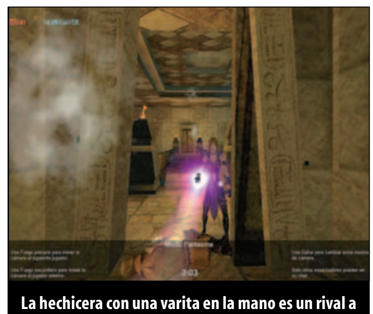
-El hereje destaca en el control del poder más oscuro de la magia, y puede crear pesadillas en sus enemigos. Sabe manejar a la perfección los martillos de guerra, pero sobre todo le encanta el uso de las barras mágicas. Su arma especial es la barra de las almas perdidas.

-El arquero no está preparado para el combate cuerpo a cuerpo, pero es el mejor con diferencia en el combate a distancia. Con un arco en la mano no hay presa que escape de sus flechas. Su arma especial es el arco de ojo de magia.



Los personajes del equipo del mal son realmente malvados, y si no os lo creéis mirad sus caras y juzgad vosotros mismos. En primer plano podéis ver a un hereje con su barra mágica.





La hechicera con una varita en la mano es un rival a tener muy en cuenta. Ojo con ella.



Los muertos vivientes son escalofriantes y seguro que nos darán más de un susto con su presencia.



En algunos escenarios encontraremos algunas trampas como las de esta imagen.



¿Podrá la hechicera terminar con el golem antes de que éste la destroce?

La coordinación entre los miembros del equipo, y a veces incluso entre los dos equipos, será vital para llegar a buen puerto en las misiones

decrépitos. Mientras que si jugamos en un castillo podemos encontrarnos con soldados o mercenarios.

JUEGO EN EQUIPO

Esta claro que «Legends of Might and Magic Online Team Combat» no iba a ser diferente de todos los juegos con su mismo planteamiento. Es por ello, que la coordinación entre los distintos miembros del equipo será vital para lograr salir exitosos de nuestra misión. En todos los mapas hay varios caminos para cumplir los objetivos, por lo que la sabia utilización de los mismos nos garantizará el éxito. En muchos mapas donde el equipo del mal deba proteger una espada o a una princesa, lo más seguro es que los miembros de dicho equipo se embosquen y preparen trampas para el equipo del bien. Saber evitarlas y conseguir cambiar el rol de cazado por cazador será imprescindible para poder ser un buen jugador de este juego y, ¿quién sabe?, quizás hasta logramos convertirnos en una leyenda real por la red.

La variedad de las armas tiene una razón de ser, cada una tiene sus peculiaridades y debe ser usada en el momento oportuno para exprimir al máximo todo su potencial. De poco nos puede servir la poderosa hacha de berseker de la guerrera si nuestro enemigo se encuentra a 20 metros, en este caso será mas apropiado hacer uso del lanzamiento de cuchillos, por poner un ejemplo práctico.

En los escenarios de matar al dragón, lo más recomendable es olvidarse por un tiempo de las rencillas entre bien y mal y aunar los esfuerzos conjuntos de los dos equipos para terminar con la gran bestia, o de lo contrario las cosas se pondrán muy feas. Aunque si se logra el acuerdo entre jugadores, nunca se sabe, habrá que estar atentos por si se da una traición por la espalda cuando menos conviene. Ya se sabe, a veces la "IA" de los humanos es de lo mas rebuscada.

GRÁFICOS MÁGICOS

En el apartado gráfico del juego no nos podemos queja: el engine cumple su función perfectamente soportando unos escenarios enormes, ya sean a campo descubierto o en interiores, recreando perfectamente hasta el último detalle. Los personajes de los jugadores, como los de los monstruos están muy cuidados y son bastante sorprendentes. Más de una vez nos daremos un buen susto cuando nos topemos de frente con algún monstruo escondido y podamos ver su imagen en todo su esplendor. En cuanto a los efectos de las armas y la magia podemos decir convencidos que es uno de los aspectos más notables y mimados del juego. Es realmente impresionante el uso de las armas especiales con sus efectos, como el bastón de dragón del druida, que vomita bolas de fuego sin parar; o como el arquero que dispara sus saetas por el aire sin perder ni un segundo. Quizás, en las armas de cuerpo a cuerpo es en donde menos se han cuidado los efectos, y se echan de menos golpes más espectaculares.

A la hora de jugar por Internet, el método más eficaz y cómodo es el uso del servicio de Gamespy, con el que en pocos segundos podremos ver todas los servidores disponibles para el programa. Aunque si no se desea usar Gamespy, se podrá jugar por LAN, TCP/IP e IPX.

La verdad es que este es un juego ideal para todos aquellos fanáticos de las saga de «Might and Magic», ya que podrán introducirse en el adictivo mundo de los juegos de acción online, pero sin salir de su mundo favorito. En definitiva, una nueva presentación de la fórmula que tanto éxito ha tenido, tiene y tendrá en el sector del entretenimiento en la gran Red.

X.M.V.

Punto de Mira

Compañía: **CRYO / ARXEL TRIBE**
Disponible: **PC**
Género: **AVENTURA**

Mujeres de corpiño triangular y actitud inmoral, duelos a la luz del día y góndolas con motor que vuelan por los cielos de Venecia ¿Qué más se puede pedir?



CPU: Pentium 300 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 406 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** Sí, Direct3D • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**40**
ADICCIÓN:	**45**

El argumento parece muy forzado y carente de una relación directa con el personaje principal, salvo en el tema de las seducciones que parecen estar puestas como pegotes. Los movimientos del personaje protagonista son más propios de Terminator que de un seductor como Giacomo Casanova. La música es bonita... los duelos molan... Había que poner algo bueno, ¿no?

puntuación total **40**



Casanova, el Duelo de la Rosa Negra

Si Alone in the Dark levantara la cabeza...

El seductor por excelencia, el hombre que se traía de calle a todas las damas italianas con su melodiosa voz, sus ajustados comentarios y su actitud caballerosa, el artista de la esgrima capaz de salir de los peores atolladeros... Sin duda, Giacomo Casanova tiene aptitudes más que suficientes como para que se le ofrezca un juego de gran categoría.

Pero, ¿es este juego en particular, el que todos estábamos esperando? Lamentándolo mucho, no. Y es que nunca el título de un artículo ha estado tan acertado a la hora de hablar del desarrollo y el apartado técnico del juego que ocupa las líneas.

Si esa maravilla de Infogrames levantara la cabeza desde su mausoleo de los grandes clásicos y se encontrara con que su legado ha derivado hacia esta muestra de mediocridad más que palpable, tantos años después, la reacción sería seguramente insospechada.

El argumento hay que cogerlo con pinzas; asesinatos por allí, seducciones por acullá, duelos, falsas acusaciones... sin duda una historia que bien podría valer para cualquier otro personaje desconocido de la época, pero que ha sido adjudicado a Giacomo Casanova para aprovecharse de su fama.

¿SEDUCIR? ¿A QUIÉN?

El Giacomo Casanova que nos presenta el juego es un galán venido a menos, cuyo perfil podría usarse, sin ningún tipo de problemas, en cualquier parodia cinematográfica de Leslie Nielsen... algo como "Seduce como Puedas". Los comentarios jocosos, su renegada actitud hacia el género másculino y su empalagosa postura en cuanto al género femenino, degenera en una antipatía hacia él, por parte del jugador, que incrementa las ganas de que sea atravesado de parte a parte por un florete.

Los movimientos de los personajes habrían quedado que ni pintados en un juego de androides espasmódicos del siglo XXI, pero no en la Venecia romántica, donde los ademanes al realizar cualquier acción eran gráciles y elegantes. Si bien es cierto que, en los momentos de lucha con espada la cosa cambia, no mucho, pero cambia, pues da la impresión de que se hayan digitalizado los movimientos de luchadores reales para luego adaptarlos a los personajes. Pero esto no es suficiente para que cambie nuestra opinión general acerca del juego. Aunque Casanova es el prototipo del seductor, desde luego, a nosotros, el que presenta este juego, no nos ha seducido en absoluto.

C.F.M.



Desde este mapa podremos viajar por la ciudad a bordo de las "aero-góndolas", a la voz de O Sole Mío.


La reproducción de la ciudad está bastante bien y resulta agradable moverse por sus calles.


Podremos mantener numerosas conversaciones con toda suerte de personajes.

Punto de Mira

- Compañía: **BLUEBYTE / FRIENDWARE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Otra vez, y es la cuarta, tendremos licencia para olvidarnos de todas las convenciones aprendidas en Historia. La original excusa para ello es colonizar un archipiélago en el que convergen cuatro pueblos bien distintos: el romano, el maya, el vikingo y la misteriosísima Tribu Oscura. Un título que retoma la esencia de la saga: la gestión de la economía por encima de todo.



CPU: Pentium MMX a 200 MHz (REC. Pentium III a 500 MHz) • **RAM:** 64 MB (REC. 128 MB)• **HD:** 250 MB (REC. 350 MB)• **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB, REC. 32 MB) • **Multijugador:** Sí (Internet, red local)

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	90

Es una oportunidad de conocer un clásico remozado, actualizado y mejorado. Destaca negativamente la ausencia de un hilo argumental en las variedades del modo campaña. Está perfectamente traducido al castellano.

puntuación total **80**



The Settlers IV

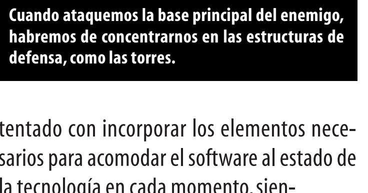
Escribe la Historia

En este fabuloso universo del videojuego únicamente algunos títulos acaban convirtiéndose en sagas. A su vez, dentro del poblado género de la estrategia, aquellos que consiguen sobrevivir, se caracterizan por no ser excesivamente originales, aunque, por norma general, a partir del tercer episodio comienzan a incluirse elementos nuevos que revigoricen la franquicia. Pocas son las (sanas) excepciones que no requieren de uno de estos "lavados de cara" para continuar en el mercado, y una de ellas es la que ahora nos ocupa: «The Settlers».

SAGA CON SOLERA

Con este episodio, los Settlers superan el mágico límite de la trilogía. Edición a edición, a lo largo de estos años, la saga se ha caracterizado por permanecer -en esencia- inmutable. Mínimas, accidentales, han sido las innovaciones que cada capítulo ha aportado al conjunto. Los chicos de Blue Byte se han contentado con incorporar los elementos necesarios para acomodar el software al estado de la tecnología en cada momento, siendo «Settlers IV» un verdadero salto cualitativo (al menos en el apartado gráfico). Al fin se aprovechan las posibilidades que permiten las tarjetas aceleradoras, aunque hay que aclarar que no maneja gráficos poligonales. Sin embargo, la estética lograda no hace desmerecer en absoluto a los modelos tridimensionales. Para compensar el "hieratismo" bidimensional se ha recurrido a una apariencia de dibujo animado que otorga a los «Settlers» un aspecto singularmente patoso y torpe. Tal caricaturización se ha prolongado incluso hasta las secuencias cinemáticas, que seguramente arrancarán alguna sonrisa; y se enriquece con una banda sonora muy pegadiza y que recuerda a las series de nuestra más tierna infancia. Organiza la economía, después combate

> **La IA, a la hora de lanzar una ofensiva, atiende al valor estratégico de la zona, y luego a su nivel de indefensión**



Cuando ataquemos la base principal del enemigo, habremos de concentrarnos en las estructuras de defensa, como las torres.

El CD incluye un minijuego en el que tendremos que evitar que estos ladrones nos roben el oro de nuestras arcas.

Una de las razones por las que señalamos el conservadurismo de «Settlers» es el sistema de juego al que recurre, que es uno particularmente suyo, y que ningún otro juego se ha atrevido a adoptar. Profundiza en la gestión de recursos hasta límites insospechados, siendo el combate una faceta accesoria. Aunque la estrategia bélica se ha visto reforzada en «Settlers IV», el juego sigue dependiendo en gran medida de la gestión económica.

Aquellos que disfrutéis creando unidades a golpe de clic y lanzándolas contra las líneas enemigas, olvidaos de este juego. Aquí antes de lograr desencadenar un ataque deberán pasar un par de horas (en un escenario medio), a lo largo de las cuales habréis estado fraguando toda una infraestructura económica y un sistema autárquico. Y una vez constituido el ejército, la interacción tampoco es comparable a ningún otro título en tiempo real: la escasez de unidades y su homogeneidad hacen que la cantidad sea el único elemento concluyente.



El hierbajo oscuro sólo perecerá con el trabajo de los jardineros de nuestra civilización.



Si es la primera vez que te pones al frente de los Settlers, deberás superar las lecciones del tutorial. En el caso de que seas veterano, una visita será conveniente para conocer las novedades

La estrategia bélica se ha visto reforzada en «Settlers IV», aunque siga dependiendo de la gestión económica



Los pioneros son los colonos que pertrechados con una pala, expanden las fronteras de nuestra zona.



Al pulsar sobre las estructuras podremos obtener abundante información sobre ellas.



Cuando seleccionemos un edificio para ubicarlo, se nos orientará sobre la colocación más productiva.

Pero esto no significa que sea un juego aburrido, sino más bien se trata de un juego peculiar. Los momentos de inactividad dependen de la habilidad del usuario como gestor, ya que si no se dispone de todos los materiales podemos ver cómo los edificios en construcción permanecen en sus cimientos mientras aguardan los suministros.

JUNTOS, PERO NO REVUELTOS

En primer lugar hay que reconocer la fidelidad de la saga al argumento (si se puede calificar de tal) genuino. La acción se centra en unas islas, a las que han llegado tras una desafortunada singladura una partida de colonos. En esta situación, en mitad del océano, competirán por la supervivencia, lo que significa por la propiedad de cada palmo de tierra: los romanos, los vikingos, los mayas y la Tribu Oscura.

Las modalidades de juego son variadas. Fuera de los escenarios individuales, podemos jugar hasta 4 campañas. Una por cada pueblo. A su vez, las correspondientes a romanos, vikingos y mayas están compuestas por tres misiones. Sin embargo, la verdadera historia es para ser protagonizada como líder de la Tribu Oscura. En ésta desempeñamos el papel de Morbus, una especie de ángel caído, que ha sido desterrado por su Dios al traicionarlo (difundió el rumor de que había muerto). En este cadalso divino, este taciturno y pálido ser, está acompañado por su imponente concubina. Sin embargo, en lugar de aprovechar la eternidad, está empeñado en terminar con el verde de los campos; para ello ha encargado a su laborioso jardinero que cree una especie botánica que termine con toda la vida sobre la faz de la tierra, así como con las civilizaciones que se le pongan por medio.

LA REVISIÓN DE UN CLÁSICO

Partiendo de su similitud con los anteriores capítulos, hemos de reconocer con alborozo, que engancha tanto o más que sus precuelas. El gestar una economía desde sus orígenes hasta su eclosión como Imperio sigue siendo una actividad fascinante. No obstante, antes de lanzarnos al panorama estratégico ofrecido por «Settlers IV», hemos de remover la barrera (psicológica) que aparece ante todo título que no pertenezca al universo «Command & Conquer». Otro aspecto que destaca con luz propia dentro de «Settlers IV» es la Inteligencia Artificial. Contadas son las ocasiones que un programa puede presumir de una avanzada y solvente IA (aunque todos lo señalen como punto de referencia en sus campañas de mercadotecnia). Los enemigos con los que nos topemos serán difíciles de batir, y en cierto modo imprevisibles hasta en el modo de dificultad más sencillo. A modo de ejemplo sobre las excelencias de la IA: a la hora de lanzar una ofensiva, se tiene en cuenta el lugar con superior valor estratégico (minas), y si éste está fuertemente defendido, el ataque se concentrará en el punto más indefenso.

Un juego, en resumen, que recoge la esencia de la saga y la actualiza, con un apartado gráfico atractivo, más acorde con las nuevas posibilidades de hardware, y una serie de nuevas opciones remozadas, eso sí, siempre dentro del espíritu original y genuino del «Settlers» de toda la vida.

G.S.R.



¡Ojo al Virus!



Aunque bien es verdad que no ha pasado demasiado tiempo desde su lanzamiento, la cantidad de estrategas que están enganchados ha sido un reclamo importante para la comunidad de crackers. Éstos han colgado un programa que se oculta bajo la apariencia de un mapa para «Settlers IV», su nombre es: "s4maps_newyork.exe". Este malware remite a su autor todas las contraseñas que tengas consignadas en tu disco duro, incluyendo la del servidor Blue Byte Channel.

El Gran Settler

A pesar de lo reprobable que se nos antoja a todos el "fenómeno" Gran Hermano (y atentados análogos), no podemos superar la tentación de curiosear en la intimidad de nuestros vecinos. La culpa la tiene el logrado engine de «Settlers IV» que permite que ojeemos la actividad cotidiana de la comunidad. Para aproximarnos a sus labores, bastará con girar el botón de scrolling del ratón.La aproximación no significará una distorsión de los gráficos, si bien todo lo contrario, ya que será la única oportunidad de apreciar el juego en su mejor expresión visual, sin perder el más mínimo detalle de las animaciones de cada personaje.

El único reparo que hemos encontrado a esta nueva forma de voyeurismo es que perdamos la perspectiva general que más conviene al estratega.

¡Leña al Caco!

Esto de los minijuegos está de moda. En Internet, los creados con Flash causan furor, y en las consolas reúnen a toda la familia ante el mismo monitor. Los encargados del desarrollo fueron el grupo Mad Cat, y gustó tanto a Blue Byte que optaron por incluirlo en el CD del juego (...\news\Webpages\news\news.htm).

El juego se llama «The Settlers: Smack a Thief!» (algo así como abofetea al ladrón). En éste, una banda de ladrones vikingos se esmera en afanar los lingotes de metales preciosos del Imperio Romano. Para evitar que se aprovechen de la facilidad pasmosa que tienen nuestros guardias para dormir de pie (mientras montan guardia), estamos nosotros... o mejor dicho, nuestra mano. Moviendo el ratón, y a golpe de clic, repartiremos bofetadas a diestro y siniestro. Habrá para romanos y vikingos, nadie se salvará. Encontraremos ayuda en algunos ítems, y hasta se permite interactuar con los elementos del escenario. Si sois lo suficientemente rápidos y hábiles, podréis colgar vuestra puntuación en la web.



The Settlers IV

Decálogo del Colono Diligente

La fundación de una colonia no es difícil; eso sí, para que pueda llegar a convertirse en civilización hay que cuidarse de respetar el procedimiento debido. Sumariamente, hemos simplificado a 10 puntos las condiciones que conviene tener presentes.

Cada "industria" a su tiempo. Al comienzo de la partida nos encontramos con que únicamente poseemos las escasas viandas que los náufragos consiguieron rescatar tras el hundimiento. Comenzaremos con el pilar de la colonia: la industria de la construcción. Una cabaña de leñador suministrará troncos al aserradero, donde se transformarán en tablones de madera; el cantero proporcionará el otro elemento necesario para construir: la piedra.La segunda fase radica en la producción de alimentos. Carne, pescado y pan necesitan de una infraestructura superior (cuyo núcleo común es el trigo). Sin estos víveres, el tercer nivel de la economía no sería operativo, y es que los mineros necesitan mucha comida.

Mano de obra abundante. Los colonos son el único recurso humano en «Settlers IV». Desde los primeros momentos tendremos que preocuparnos por construir residencias; si por el contrario esperamos a que sean necesarios, asistiremos a una saturación y ralentización de la actividad económica.

Reduce las distancias. La concentración de los ramos industriales favorecerá un crecimiento interrumpido. Los productos viajan entre edificio y edificio a lomos de nuestros colonos, de lo que resulta que cuanto más próximos estén unos de otros, menos tardaremos en obtener el bien final.

el excedente generado es otra buena idea para no detener en demasía el proceso productivo.

Construye un buen equipo de especialistas. Los especialistas son aquellos settlers que tienen una formación especial, y como soldados o sacerdotes, son controlados directamente. Las profesiones en que se agrupan son pocas, pero muy relevantes. Jardineros, ladrones, geólogos, pioneros y saboteadores, son algunos de estos especialistas.

El momento de la expansión. Poco a poco, el terreno se te irá quedando pequeño. Estarás entonces, ante la necesidad de colonizar nuevos territorios. Para ello puedes echar mano de los pioneros, o de forma más rápida, de las torres. Una vez levantada y ocupada una torre, conseguirás una parcela más amplia.

Organiza una buena defensa. Queda reconocida la valía de la IA, así que partiendo de esta realidad, hay que proteger sobremanera los puntos estratégicos.

¡Al ataqueeee! Concentra a tus mesnadas, así como maquinaria de asedio, en las torres enemigas. Al arrebatárselas conseguirás ocupar todo el área que protegían. Acompaña tu ejército con una partida de sanadores y un cónclave de sacerdotes; además de las unidades especiales de cada cultura.



Las estadísticas nos pondrán al corriente de la fortaleza de las colonias enemigas en relación con la nuestra. Será de gran ayuda para lanzar una ofensiva en el momento oportuno... así no habrá lugar para sorpresas

Los pasos a dar en la economía son: industria de la construcción, alimenticia, minería y metalurgia, y por fin el ejército

Sistematiza la distribución. Algunas materias primas son demandadas, a la vez, por varias industrias (el carbón para la fundición del hierro y del oro). Por defecto existen unos patrones de distribución que no resultan del todo efectivos; para subsanar la estandarización y velar por la máxima eficacia de nuestra economía deberemos detenernos a reconfigurar estos valores.

Vigila la economía. Para conocer el estado de cada industria, basta con hacer un clic de ratón sobre cada edificio. Almacenar

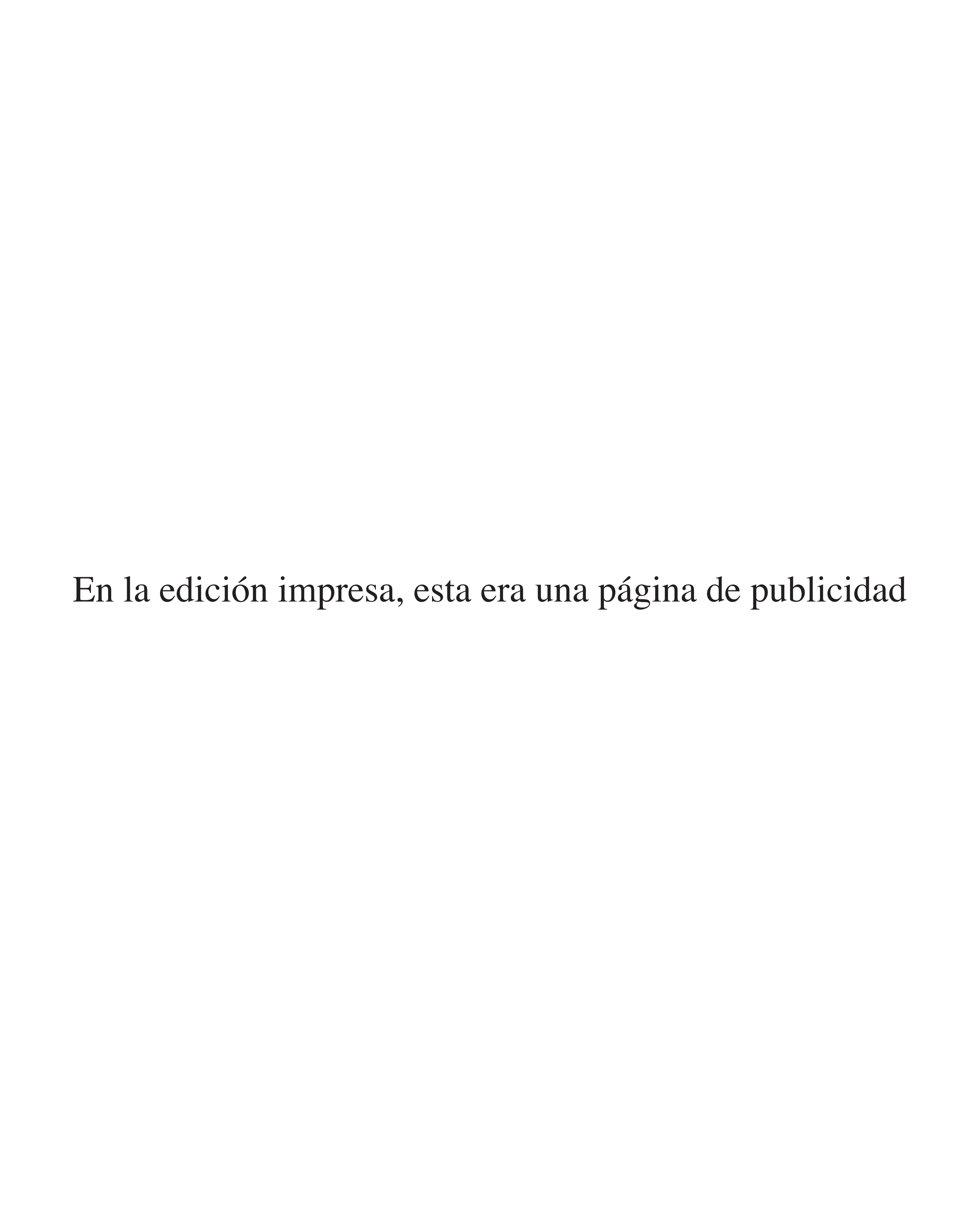
Aprovecha el comercio. Tal vez, el lugar geográfico en el que se encuentra tu colonia es el único del escenario en el que se concentra un bien. Puedes aprovechar esta ventaja natural para explotarlo, y comerciar con los excedentes. En otros casos, el azufre no es necesario para los pueblos europeos, pero sí para el maya; de este modo puedes obtener alguna materia que sea escasa en tu zona, sin desprenderte de ningún producto necesario.

Con alcohol y un sacerdote podemos conseguir que nuestro panteón de deidades obre milagros. Estas manifestaciones divinas serán de una gran utilidad tanto para la vida civil como para la castrense.

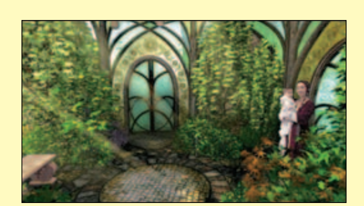


Una partida de sanadores en cada grupo de ataque nos proporcionará la cobertura en campaña, necesaria para vencer la desventaja numérica. Los sacerdotes serán otro de los elementos tácticos a tener presentes.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

- Compañía: **PRESTO STUDIOS / UBI SOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**



Casi cuatro años han pasado desde su última entrega, y la serie «Myst» vuelve a nuestros PC con un nuevo título, «Myst III: Exile», que reúne todas las condiciones para alcanzar el mismo éxito que sus antecesores. Y es que a pesar del tiempo transcurrido e incluso del cambio en la compañía que lo ha desarrollado, la serie sigue tan fiel como el primer día a su peculiar y característico sistema de juego.



CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 200 MB • **Tarjeta 3D:** No (Recomendada) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	85

El nuevo sistema de visión así como las mejoras en el planteamiento de los puzzles harán las delicias de los aficionados a la saga. No aporta ninguna novedad importante al tradicional sistema de juego de que caracteriza a toda la serie. Es «Myst», así que o te entusiasma o no lo soportas; no hay término medio.

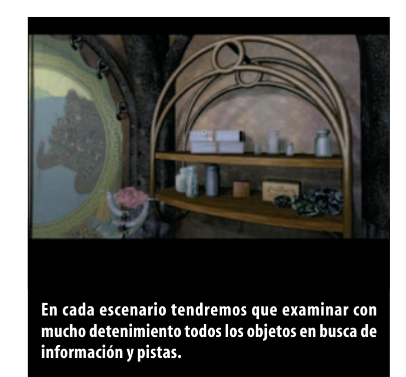
puntuación total **82**



Myst III: Exile

Cuestión de gustos

Con la serie «Myst» sucede algo muy similar a lo que pasa con algunos toreros de renombre, y es que levanta las pasiones más enconadas. Así, mientras que sus numerosos seguidores se deshacen en elogios hacia sus estupendos gráficos renderizados, su intenso argumento o sus ingeniosos puzzles, sus detractores opinan que su sistema de juego es monótono y la interacción con escenarios y personajes muy escasa. ¿Quién tiene razón? Pues probablemente ambos, pero en cualquier caso lo único que parece cierto es que se trata de una serie destinada a un público muy específico. Un público que, por otra parte, no se sentirá defraudado con esta nueva entrega



En cada escenario tendremos que examinar con mucho detenimiento todos los objetos en busca de información y pistas.



Cuando descubramos cualquier objeto susceptible de ser manipulado el cursor del ratón adoptará la forma de una mano abierta.

NUEVOS MUNDOS

«Exile» retoma la aventura justo después de lo acontecido en el anterior juego, «Riven», y de que Atrus y su esposa, los protagonistas de la serie, se hayan instalado en un nuevo mundo a descansar de sus aventuras. La acción se desencadena con la aparición de un nuevo y misterioso villano que roba uno de los mundos creados por Atrus y se da a la fuga con él. Este malvado personaje procede del mundo destruido por Sirrus y Achenar, los hijos de Atrus, tal y como se explicó en «Myst». Su objetivo es, lógicamente, la venganza, así que para impedir la destrucción de millones de vidas tendremos que partir en su búsqueda saltando de un mundo a otro. En total, «Exile» incluirá cinco nuevos mundos, no vistos antes en la serie, cada uno de ellos ambientado alrededor de una temática diferente.

La resolución de los puzzles tiene en «Exile» consecuencias inmediatas



El primero de los mundos visitados, Tomahna, es el nuevo hogar de Atrus y Catherine, que han decidido retirar allí de sus numerosas aventuras y que además tienen un nuevo hijo.

A la hora de jugar nos volveremos a encontrar con el mismo sistema en el que, median-



Una vez más utilizaremos los libros creados por Atrus para viajar de mundo en mundo.



La calidad de las imágenes es, como puede verse en la captura, impresionante.

Muchos de los puzzles se resolverán manipulando dispositivos mecánicos de algún tipo.



Los efectos luminosos introducidos, como por ejemplo los de la superficie del agua, también son de gran calidad.

Este puzzle en concreto exige que quememos una planta con la luz del sol concentrada tras pasar por esa lupa.

Sin ganas ni necesidad de hacer experimentos, Presto Studios ha mantenido el sistema de juego de «Exile» prácticamente idéntico al de los anteriores títulos de la serie



La actuación de todos los actores es realmente excepcional y uno de los puntos fuertes indiscutibles del juego. Algunos de ellos, por ejemplo el que interpreta el papel del villano, son actores de reconocido prestigio.

te pulsaciones del ratón, nos vamos desplazando de una localización a otra sin ningún tipo de transición. Para ello dispondremos de un interfaz que también es prácticamente igual al habitual ya que, una vez más, todos se controla mediante el cursor del ratón, el cual cambia de forma cuando pasa sobre algo con lo que podemos interactuar, ya sea un objeto, una puerta, un personaje, etc. Así, avanzando y examinando objetos, reuniremos retazos de información que nos irán descubriendo el argumento de la aventura y, lo que es más importante, nos darán pistas que nos permitan solucionar los numerosos puzzles incluidos, el verdadero eje central del juego. Estos puzzles son bastante variados, aunque, básicamente, la mayoría consiste en colocar determinados elementos en una posición concreta. En este sentido, hay que destacar que, a diferencia de lo que sucedía en «Riven», en el que solucionar un puzzle podía abrir una puerta a medio mundo de distancia, por lo menos, en «Exile» las consecuencias de resolver un puzzle se harán evidentes de forma inmediata, haciendo de esta manera que avanzar por la aventura resulte mucho más sencillo que antes y, sobre todo, más intuitivo y lógico, algo que, sin duda, agradecerán los jugadores.

MÍRALO BIEN

Por lo que respecta al apartado técnico del juego, convendría aclarar que la serie «Myst» no se caracteriza precisamente por utilizar una tecnología vanguardista, ya que en realidad sus juegos consisten en una sucesión de escenarios prerrenderizados sin apenas ningún tipo de animación, que destacan mucho más por sus cualidades estéticas y por el detalle con el que están realizados. Una vez que esto está claro, hay que decir que en esta ocasión el trabajo de los diseñadores ha alcanzado unas cotas de calidad realmente excepcionales, consiguiendo un asombroso realismo en todos los escenarios y unos niveles de detalle simplemente fantásticos. Sin embargo, a pesar de todo esta calidad queda ensombrecida ante lo que es claramente la novedad más importante de las introducidas en el juego, y es que en «Exile», por primera vez en la serie, los escenarios no son estáticos sino que podemos girar el punto de vista 360 grados. Para conseguir este efecto los chicos de Presto Studios han desarrollado un nuevo motor que les permite convertir las imágenes prerrenderizadas 2D en una suerte de escenarios 3D en los que, sin más que girar el ratón, disfrutaremos del efecto de girar la cabeza en todas direcciones. Es cierto que a aquellos jugadores acostumbrados a juegos de acción en primera persona, renderizados en tiempo real, tal cosa pueda no parecerles demasiado importante, pero una vez más, los aficionados a la serie reconocerán el enorme salto que supone con respecto al sistema empleado hasta ahora.

Evaluándolo, en fin, todo en conjunto lo cierto es que esta nueva entrega nos deja un ligero sabor agridulce. Por un lado es innegable que el juego posee el mismo encanto que las entregas anteriores y que con sus nuevos mundos y puzzles, y su intrincado argumento, reúne condiciones más que de sobra para satisfacer a todos los aficionados a la saga que, a juzgar por sus cifras de ventas, se cuentan por millones. Por otra parte, sin embargo, hay que reconocer que el juego sigue siendo básicamente igual a los dos anteriores y aunque es cierto que el nuevo sistema de visión en 360 grados es sorprendente, en realidad no aporta absolutamente nada nuevo a la jugabilidad. Aquellos que busquen algo nuevo en la serie no van a encontrarlo en «Exile», pero aquellos que simplemente deseen disfrutar una vez más con una aventura del universo «Myst», encontrarán en este juego el mismo grado de diversión de los dos anteriores capítulos.

J.P.V.



El secreto de su éxito



Ni siquiera en sus sueños más descabellados imaginaban los chicos de Cyan, creadores del «Myst» original, allá por 1993, el increíble éxito que iba a alcanzar su obra. Y es que entre el maremagnum de juegos de aquella época lo único que hacía especial a «Myst» era que fue uno de los primeros juegos de PC en aparecer en formato CD, algo comprensible si tenemos en cuenta el volumen de las imágenes renderizadas que incluía. Sin embargo, algo en su jugabilidad comenzó a enganchar al público de manera lenta pero firme, especialmente, y esto es interesante, a muchísima gente que no había jugado nuca al ordenador o que pensaba que los demás juegos eran demasiado complicados. Luego, en 1997, apareció «Riven», la segunda entrega de la serie y el resto, como se suele decir, es historia: más de diez millones de unidades vendidas entre los dos juegos, tres novelas publicadas ambientadas en el mismo universo, y, en total, más de 320 millones de dólares de ingresos. Impresionante, ¿no?

Actores de prestigio



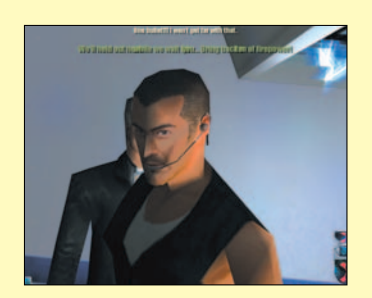


La cada vez mayor popularidad de la serie ha permitido que Presto Studios, la compañía que ha sustituido a Cyan en el timón de la serie haga un esfuerzo especial a la hora de desarrollar «Exile». Este esfuerzo, que se aprecia en la calidad de los escenarios o en el nuevo motor gráfico, se hace especialmente patente en los actores seleccionados para interpretar los difernted personajes del juego. A diferencia de otras producciones en las que las interpretaciones de actores noveles desmerecen el duro trabajo de los programadores, en «Exile» se han contratado actores profesionales, destacando entre ellos, Brad Dourif, nominado al Oscar por su trabajo en "Alguien Voló Sobre El Nido Del Cuco" y cuya intervención en el juego influye muy positivamente, otorgándole un gran realismo y verosimilitud.



Punto de Mira

- Compañía: **GAMESQUAD / CRYO**
- Disponible : **PC**
- Género: **ACCIÓN**



El catálogo de juegos de Cryo es uno de los más irregulares del mercado. Junto a una serie de aventuras de una más que dudosa calidad, inspiradas en hechos de la Historia, encontramos proyectos mucho más interesantes como es el caso de este «Abierto Hasta el Amanecer», un entretenido juego de acción y suspense basado, muy lejanamente, en la película del mismo nombre.



CPU: Pentium 266 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 178 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	80

La atmósfera está realmente conseguida y consigue mantenernos en vilo durante todo el juego. Los gráficos son aceptables, pero se echa en falta una mayor complejidad en la construcción de los modelos 3D. El juego incluye errores de programación que podrían haber sido fácilmente subsanados.

puntuación total **75**



Abierto Hasta el Amanecer

Divertimento asegurado

Los responsables de Cryo hacen bien cierto el viejo refrán que reza "una de cal y una de arena". La de arena nos la dan con juegos como «Arturo», aventura gráfica de pocos quilates y escaso interés que va ya por su segunda parte; la de cal, con productos tan notables como el recientísimo «Jeckill y Hyde» o el juego que nos ocupa. «Abierto Hasta el Amanecer» es una licencia de la película concebida por Quentin Tarantino y Robert Rodríguez que ha sido desarrollada por Gamesquad, un compañía francesa de sólida reputación, artífice de un juego tan notable y aterrador como fue «The Devil Inside». Y eso ya es toda una garantía de calidad.

MÁS ALLÁ DE LA LICENCIA

Aunque los productores de juegos avalados por licencias de películas famosas suelen aprovechar el renombre del homólogo cinematográfico para encubrir productos de escasa calidad, «Abierto Hasta el Amanecer» es un juego completamente original, cuya única relación con la película en que se basa es la apariencia del protagonista –Seth Gecko/George Clooney– y el clima opresivo en que nos sumerge. De hecho, la gente de Gamesquad consideró que la trama de la película original no ofrecía garantías suficientes para realizar un juego divertido, así que se decidieron por remozar el argumento y situarlo en una prisión de máxima seguridad, justo donde el protagonista espera al fin de sus días.



El protagonista del juego es Seth Gecko, un criminal especializado en la caza de vampiros.

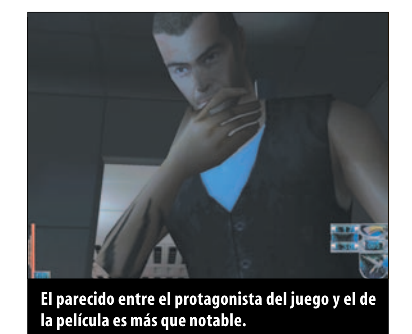


Este cura nos ayudará a vencer la terrible plaga que se abate sobre la penitenciaría.

UN ARCADE DE TERROR

«Abierto Hasta el Amanecer» es un frenético arcade en tercera persona lleno de suspense y sustos. Tras presenciar una primera escena cinemática en la que se nos introduce en los antecedentes de la historia, comienza el juego propiamente dicho. Desde el primer momento, el jugador se verá obligado a poner sus cinco sentidos en el juego, si es que quiere sobrevivir. De hecho, el juego no incluye puzzles complicados, ya que el verdadero objetivo del jugador es mantenerse con vida el mayor tiempo posible. Aunque nos enfrentaremos a gran cantidad de enemigos, éstos sólo aparecerán en lugares predeterminados, lo cual nos obligará a avanzar con suma cautela. Y más si

El motor gráfico, aunque es una versión mejorada del de «Devil Inside», presenta algunos fallos importantes

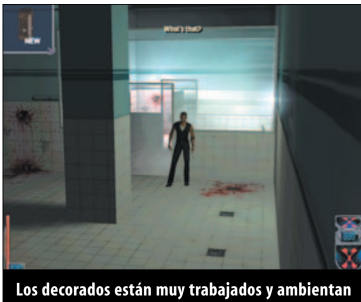


El parecido entre el protagonista del juego y el de la película es más que notable.


Las escenas cinemáticas tienen una gran importancia en el desarrollo de la acción. Todas ellas están realizadas con el propio motor del juego y presentan la acción desde puntos de vista muy atractivos.


Dispondremos de un arsenal sofisticado y variado para acabar con los insidiosos chupasangres.

Colmará las expectativas de aquellos que busquen un juego entretenido y emocionante


Los decorados están muy trabajados y ambientan la acción perfectamente.

Conviene seguir los consejos de nuestros aliados, ya que nos indicarán los objetivos a conseguir.


El número de adeptos a nuestra causa aumentará a medida que avancemos en el juego.

tenemos en cuenta que serán capaces de trepar por las paredes para sorprendernos repentinamente. La variedad de armas de que dispondremos es grande, pero su común denominador es un puntero láser que llevan adherido y que nos obligará a afinar nuestra puntería. Como era de esperar, la munición y las armas escasearán, así que tendremos que aprender a usarlas apropiadamente y a racionar los proyectiles. Además, cada vez que cambiemos de cartucho quedaremos descubiertos durante unos segundos, momentos que nuestros enemigos no dudarán en aprovechar para intentar mordernos o golpearnos.

AMBIENTE MUY CINEMATOGRÁFICO

Además del vertiginoso desarrollo fáctico de la acción, otra de las indudables virtudes de este programa es la siniestra y opresiva ambientación. La prisión de máxima seguridad en la que se ambienta el juego resulta un excelente escenario en manos tan virtuosas como las de los creadores de Gamesquad. Los decorados están llenos de detalles inquietantes, como luces intermitentes, chispas o chorros de gas, que conjuntados con un sabio uso de las luces y las sombras degeneran en un entorno hostil y malsano, en el que el jugador se siente sumergido e indefenso ante cualquier peligro. El juego intercala multitud de secuencias cinemáticas scriptadas realizadas con el propio engine del juego, que sorprenden y seducen al jugador con una narración clara que en ningún momento rompe la sensación de continuidad y que crean un ambiente muy cinematográfico.

TÉCNICAMENTE DISCRETO

Aunque «Abierto Hasta el Amanecer» es un juego espectacular y bien realizado, adolece de los mismos defectos técnicos que «Devil Inside». No en vano, «Abierto Hasta el Amanecer» se sustenta sobre una versión mejorada del engine diseñado para aquel programa. Aunque los gráficos son correctos, se echa de menos una mayor complejidad en los modelos poligonales de los personajes. Si bien nuestro protagonista está realmente logrado –realmente calcado al personaje de George Clooney en la película original–, se echa en falta una mayor elaboración en los modelos de algunos enemigos y personajes secundarios, así como en las animaciones.

Encontraremos también, a poco que busquemos, múltiples problemas de clipping –especialmente cuando los enemigos se nos acercan demasiado– y algún que otro bug que, aunque bien es cierto que no afecta especialmente a la jugabilidad, resta enteros y credibilidad a un programa que acaba transmitiendo la sensación de haber sido terminado con cierta desgana y demasiada prisa.

Esto contrasta con el esfuerzo empleado en la construcción de los escenarios y con el esmero que ha puesto el equipo de desarrollo del juego para conseguir unos efectos especiales dignos de mención. Encontraremos a lo largo de la aventura explosiones, rayos, chispas, impactos de bala en las paredes u objetos que vuelan en mil pedazos, efectos que ayudan a ambientar la acción y que dan credibilidad al conjunto del juego, aun cuando la física no sea excesivamente realista.

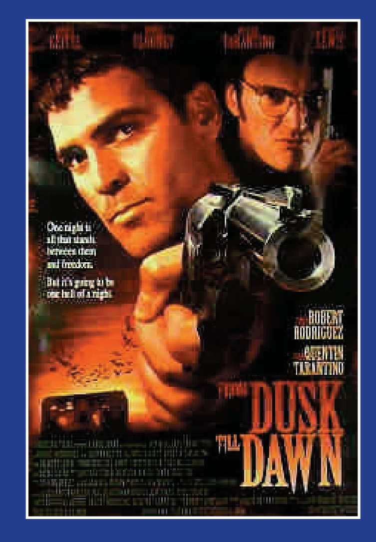
CONCLUSIONES

En resumen, «Abierto Hasta el Amenecer» colmará las expectativas de todo aquel que lo pruebe y busque un juego entretenido, a pesar de no recrear literalmente la película en la que se inspira y de algunos errores técnicos, mencionados con anterioridad, que, sin duda, podían haber sido mejorados. En cualquier caso, estamos ante uno de los mejores títulos de Cryo en la actualidad.

I.C.C.

La película...





"Abierto Hasta el Amanecer" fue una pequeña locura ideada por los reyes del cine independiente americano, Quentin Tarantino y Robert Rodríguez.

El film estaba protagonizado por dos violentos malhechores que huían a México con un suculento botín. Tras superar la frontera ambos llegaban a un bar de carretera conocido como "La Teta Enroscada", lugar donde debían pasar una noche. Nada hacía sospechar que el bar era en realidad un nido de vampiros ávidos de sangre y vísceras, con el que se enfrentarían los dos antihéroes del film.

Devil inside





El primer juego diseñado por Gamesquad ya indicaba por donde irían los tiros. Acción y terror se daban cita en un juego en el que un hombre de armas tomar, acompañado por un cámara de televisión, se enfrentaba con todos los monstruos que se cruzaban en su camino.

Lo importante no sólo era matar a los bichos y limpiar la casa de fantasmas, sino hacerlo de la forma más sangrienta y espectacular posible para así conseguir el beneplácito de la audiencia que seguía nuestro periplo. Y por si esto fuera poco, también podíamos asumir la personalidad de una mujer que, ciertamente, no era de este mundo, y que nos ayudaba a poner las cosas en su sitio.

Punto de Mira

- Compañía: **ORIGIN / EA**
- Disponible : **PC**
- Género: **JDR (mundo persistente)**



Después de abundantes retrasos y contratiempos llega a España «Third Dawn», la esperadísima expansión para «Ultima Online». Supone una mejora significativa en el aspecto del juego, no sólo en lo que se refiere a los gráficos y efectos especiales, sino también en contenido, ya que incluye un nuevo continente por explorar con numerosas sorpresas. La cuestión radica en si el cambio será del agrado de los usuarios y si éste mejorará el funcionamiento del juego o si realmente no merece la pena pasarse a las 3D.



CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 650 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D, Directx 7.0a) • **Multijugador:** Sí (servidor dedicado)

TECNOLOGÍA:	92
ADICCIÓN:	99

Nuevos gráficos que cubren el único defecto de uno de los mejores juegos de la historia. Necesita un equipo mucho más potente que antes. Es más «Ultima Online» que nunca.

puntuación total **94**



Ultima Online: Third Dawn

El tercer amanecer

Tras mucho tiempo esperando pacientemente ha llegado a nuestras manos la versión definitiva de la novísima expansión de uno de los juegos más populares y con más seguidores en todo el mundo, hablamos ni más ni menos que de «Ultima Online». Hace tan sólo unos meses que tuvimos la oportunidad de comprobar cómo iba el juego en la fase beta de su desarrollo y podemos asegurar que las mejoras han sido notables, sobre todo en estabilidad y calidad.

LIBERTAD DE ELECCIÓN

Uno de los primeros detalles de esta expansión que nos ha gustado mucho es que en el menú de instalación se nos ofrece la posibilidad de escoger entre instalar «Third dawn», es decir la versión en 3D; o instalar la versión «Renaissance», que no requiere de tarjeta aceleradora. Una sabia elección por parte de Origin para satisfacer a todos los usuarios y no obligar el paso a las 3 dimensiones, dando plena libertad para que sea el propio jugador el que decida si seguir jugando en 2D o por el contrario hacerlo con los nuevos gráficos tridimensionales. Además, a fin de evitar malentendidos tenemos que comentar que la instalación de «Third Dawn» es completamente independiente y no precisa que tengamos «Ultima Online». Se diferencia así de las expansiones anteriores, ya que estas se instalaban en la misma carpeta del juego original.


En los caminos de Felucca es normal encontrarnos monstruos de todo tipo que intenten matarnos.


La habilidad de esconderse es indispensable para escapar de enemigos peligrosos.

En el momento de la creación del personaje notamos los primeros cambios visuales, ya que ahora podremos ver el modelo en 3D, mientras llevamos a cabo la tarea de asignarle sus características físicas, como el color del pelo, la piel o de la ropa con la que aparecerá en el mundo. Al finalizar el proceso de creación de personaje, con independencia de la ciudad que seleccionemos, apareceremos siempre en la zona de iniciación de Haven, creada específicamente para los jugadores novatos, que en ella podrán aprender los primeros pasos sin correr ningún tipo de riesgo. Una vez nos encontremos lo suficientemente preparados para afrontar el mundo real, tan sólo habrá que cruzar un portal de salida.

Se ha solucionado, de una vez por todas, la mayor lacra de «Ultima Online», su deficiente apartado gráfico

UNA NUEVA FORMA DE VER LAS COSAS

No hace falta esperar mucho para percatarse de los cambios que supone el uso de un "client 3D" en el juego. Los jugadores podrán comprobar como Sosaria ha cambiado de forma espectacular. Las cosas ya no son como antes, ni tan siquiera nuestros personajes de toda la vida tienen el mismo aspecto. Ahora nuestro cuerpo está en tres dimensiones y podemos realizar zooms en la imagen para verlo con mucho más detalle que antes.

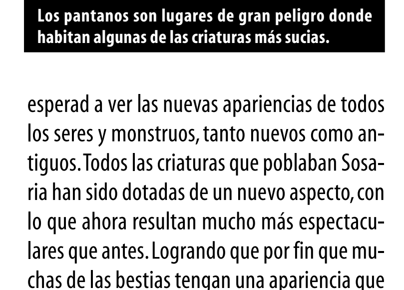
Si nos fijamos en los escenarios que nos rodean veremos que también se han obrado cam-

Desde las criaturas más pequeñas a los más terribles monstruos, las 3D se imponen en el juego.


Los demonios de Ilshenar son más peligrosos de lo que parecen a simple vista.

Todos los seres de Sosaria cuentan con un nuevo aspecto mucho más espectacular


Cuando vayamos a comprar comprobaremos que los menús son algo diferentes a los antiguos.


Los pantanos son lugares de gran peligro donde habitan algunas de las criaturas más sucias.


En la expansión se ofrece además un continente nuevo para explorar, lleno de secretos.

bios en él. Tanto los edificios, como todos los elementos del "decorado" que comprenden el rico mundo de Sosaria poseen gráficos que han sido suavizados y embellecidos, con lo que pasear por Britannia nos resultará ahora mucho más delicioso que antes.

DISFRUTAR CON LA MAGIA

Eso es lo que harán todos aquellos jugadores que posean personajes capaces de usar magia: disfrutar con el aspecto visual que ofrecen los efectos especiales de los hechizos. Ya que si los gráficos resultaban la mayor lacra histórica de «Ultima Online», en el apartado de los hechizos mágicos, muy especialmente, era donde más se hacía notar esta deficiencia. Con «Third Dawn» se terminaron los efectos tan anticuados y sosos a los que estábamos acostumbrados; ahora, por ejemplo, cuando paralicemos a un jugador, alrededor de éste aparecerán unos círculos mágicos que lo rodearán y le impedirán todo movimiento mientras dure el hechizo. Y esto se podrá comprobar con todos los hechizos existentes: Flamestrike, Greater Heal o Blade Spirits, por citar algunos; este último en particular nos mostrará, en vez de las cuchillas de toda la vida, un remolino de viento con varios tipos de armas: hachas, espadas, lanzas; que no paran de dar vueltas cortando todo lo que se ponga a tiro.

HÁGASE LA VIDA

Pero si los nuevos efectos de la magia no han sido suficientes para llamar la atención de los jugadores más exigentes de «Ultima Online», esperad a ver las nuevas apariencias de todos los seres y monstruos, tanto nuevos como antiguos. Todos las criaturas que poblaban Sosaria han sido dotadas de un nuevo aspecto, con lo que ahora resultan mucho más espectaculares que antes. Logrando que por fin que muchas de las bestias tengan una apariencia que logre sobrecogernos y asombrarnos a la vez.

GRAN VELOCIDAD

Si hubo una cosa que nos desagradó cuando jugamos a la beta de «Ultima Online: Third Dawn» fue la lentitud del juego. El lag era constante y era muy difícil lograr jugar con suavidad, además, el programa absorbía recursos como si de una ávida garrapata se tratara, con lo que ordenadores de baja potencia que podían ejecutar perfectamente el juego original, iban como tortugas cuando se intentaba usar la última expansión.

Ahora podemos asegurar que todos aquellos defectos que vimos en la versión de testeo han sido solucionados en esta versión final, aunque eso sí, seguiremos necesitando de un buen ordenador para poder disfrutar al cien por cien de las cualidades de esta expansión. Ha sido una grata sorpresa ver la suavidad del juego y la gran velocidad a la que se desarrolla, ya que jugando en los servidores de Europe y Drachenfells, donde juegan la mayoría de los españoles, alcanzábamos pings muy bajos y nunca tuvimos ningún parón por culpa del lag. Pero, siempre hay un "pero", para poder jugar con tranquilidad se necesita un ordenador potente. Nosotros hemos probado el juego en un AMD K7 a 700 MHz, 256 MB RAM y Geforce Pro 32 MB y el juego iba a la perfección. Pero en un K6 II a 400 MHz, con 64 MB RAM y Voodoo 2000 la cosa ya no iba tan bien, y sufríamos algunos parones. Aunque estos problemas en la versión final no son ni la mitad de graves que en la versión de prueba, nos parece que el juego sigue absorbiendo muchos recursos del sistema.

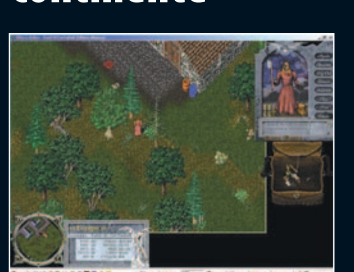
¿EN ESPAÑOL?

Una de las promesas más esperadas por los usuarios hispanohablantes era que al igual que ha sucedido con otras lenguas como el francés o el coreano, el juego fuera localizado por completo al español. De momento, desde EA España nos aseguran que su intención es localizarlo al castellano y que están trabajando en ello. La idea es que dentro de unos meses, se publique un parche que nos permita disfrutar del juego en castellano.

En definitiva, aquellos que decidan hacerse con «Ultima Online: Third Dawn» se encontrarán con una expansión que ha logrado de una vez por todas solucionar la mayor lacra de «Ultima», que eran sus gráficos anticuados. Además aporta todo un nuevo continente lleno de sorpresas, para saciar las ansias de retos y aventuras de los jugadores con nuevos seres y misterios por descubrir.

X.M.V.

Un nuevo continente

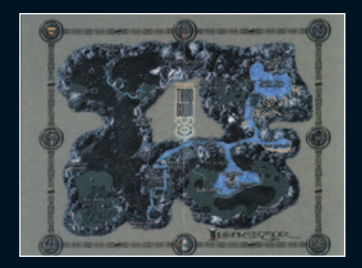


Como ya hemos dicho, la expansión no sólo incluye gráficos en 3D como principal atractivo, sino que incluye también un nuevo continente: Ilshenar. Tras recorrer buena parte de él y explorar los rincones más recónditos hemos podido comprobar que es un lugar que, aunque bello, entraña grandes peligros. Aunque hay que matizar que el peligro sólo nos llegará de los monstruos, no habrá que preocuparse de impredecibles jugadores asesinos, ya que el nuevo mundo, al igual que sucede en Trammel, no permite el pvp entre jugadores. Para acceder al nuevo continente tan sólo hay que acercarse a uno de los numerosos moongates de Britannia. Este nuevo territorio está plagado de seres y monstruos que harán temblar al más valiente. Y, además, en ciertos lugares cuentan los rumores que se pueden encontrar algunas de las mazmorras mas misteriosas del mundo. Tranquilos, no todo es peligro en Ilshenar; también podremos encontrar pequeñas aldeas protegidas donde aprovisionarnos.

Un mito en constante evolución

«Ultima Online» supuso un antes y un después en la historia de los videojuegos. Fue el primero de los llamados juegos masivos online en aparecer y el que, a lo largo de todos estos años, más aceptación ha tenido. Nos proponía un planteamiento bien sencillo pero que encerraba multitud de posibilidades. Debíamos crearnos un alter ego en un mundo virtual y convivir con otros miles de jugadores provenientes de todos los rincones del mundo. Todo ello con el trasfondo de un mundo medieval fantástico basado en la popular saga de juegos de rol «Ultima».

Con el paso del tiempo, con el desarrollo de las infraestructuras de Internet, el juego fue ganando adeptos hasta convertirse en uno de los títulos más jugados en toda la historia. Todo un clásico.



Punto de Mira

- Compañía: **BIOWARE / INTERPLAY**
- Disponible: **PC**
- Género: **JDR**



La saga de JDR en formato PC más influyente de los últimos años llega con «Throne Of Bhaal» a una épica conclusión que resume de forma magistral la aventura que comenzó hace ya tres años

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 560 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (4 MB, compatible DirectX) • **Multijugador:** Sí (Red local, Internet)

TECNOLOGÍA:	**86**
ADICCIÓN:	**93**

La gran longitud de esta expansión garantiza muchas horas de juego incluso a los jugadores más veteranos. Se trata de una expansión así que necesariamente su público está limitado a los usuarios del juego original. La variedad con respecto a la anterior entrega está garantizada a través de las nuevas habilidades especiales incluidas.

puntuación total **91**



Baldur´s Gate Throne of Bhaal

El final de una época

El título que nos ocupa, «Throne of Bhaal», es el cuarto en incorporarse a la serie y, al mismo tiempo, la segunda expansión. Con él, Bioware pone punto y final a la historia que comenzó en el «Baldur's Gate» original, y lo hace por todo lo alto, con una expansión redonda, repleta de contenido y que mantiene el elevado nivel de calidad de la saga.

PUNTO Y FINAL

El argumento de esta nueva entrega retoma la historia justo donde se quedó en el anterior juego. Al parecer todos los engendros de Bhaal, de los que tú mismo eres un miembro destacado, están combatiendo los unos con los otros en un intento por ocupar el lugar de su padre, el difunto dios de los asesinos. Tu personaje y su grupo se ven envueltos en medio de esa refriega y, casi sin proponérselo, se deben enfrentar a algunas de las criaturas más peligrosas del universo D&D.

A la hora de jugar «Throne of Bhaal» nos ofrece dos opciones. Por una parte, para aquellos que todavía no hayan completado «Baldur's Gate II», se ha incluido en este juego un nuevo dungeon, la Torre del Vigilante, que aparecerá en una zona hasta ahora inaccesible del mapa. Para los que hayan completado el juego original «Throne of Bhaal» ofrece tres nuevos capítulos, entre los que también se incluye la Torre del Vigilante, que continúan la historia desde donde se quedó y la llevan hasta una conclusión épica. En total el nuevo CD añade 60 horas más de juego a la serie, una cantidad nada despreciable.





La expansión se desarrolla en una serie de nuevas localizaciones, creadas para la ocasión.

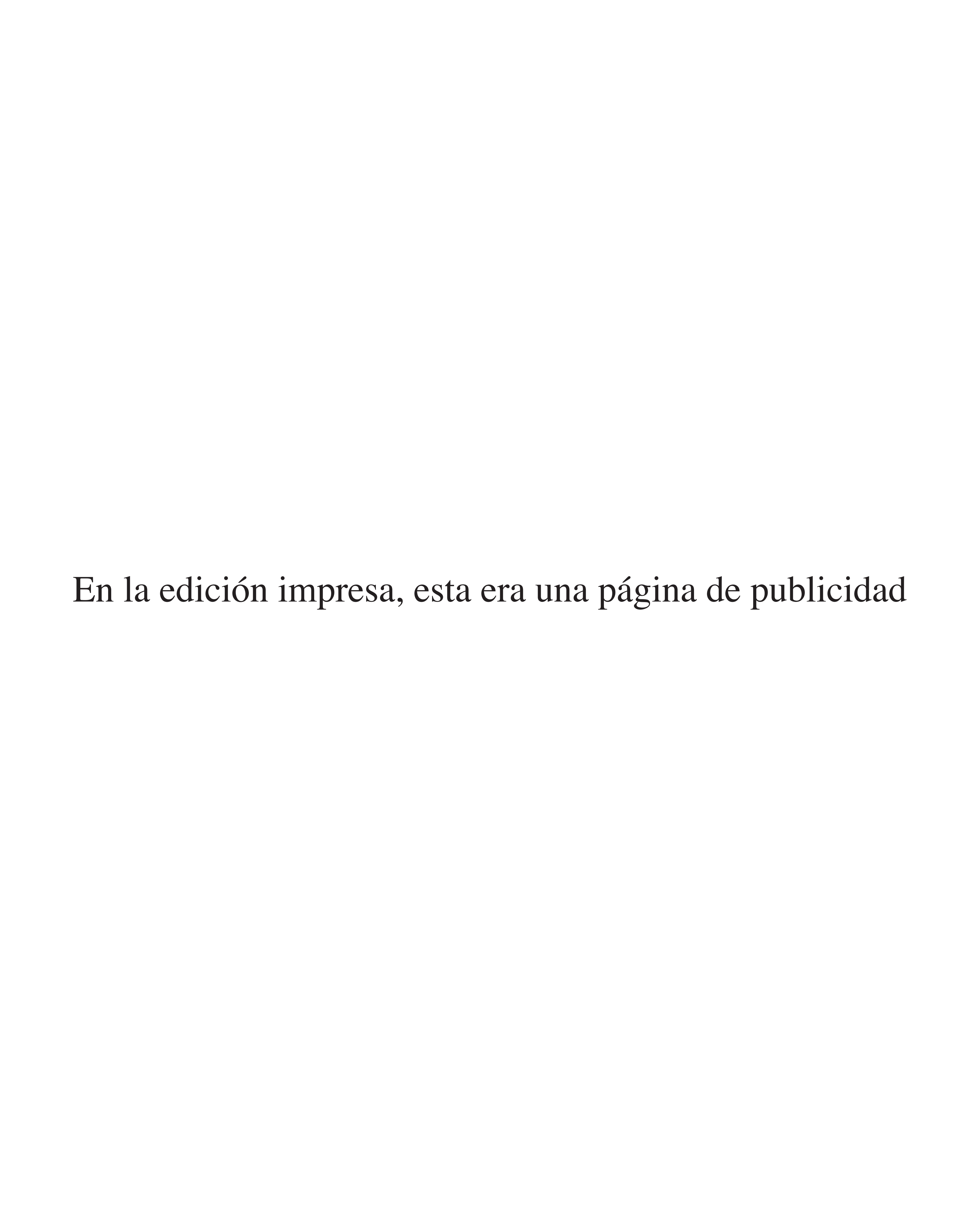
EL VERDADERO PODER

Por otra parte aunque es cierto que el sistema de juego se conserva básicamente idéntico, «Throne of Bhaal» aumenta el límite de la experiencia adquirible por los jugadores. En la práctica, a medida que se desarrolla la aventura, los personaje alcanzan poderes casi divinos, con enfrentamientos espectaculares con seres demoníacos, dragones ancianos, etc., llevándola hasta una conclusión absolutamente épica. A este tono épico contribuye también el argumento, que consigue mantener un crescendo continuo en la acción. Por lo que se refiere al apartado técnico se aprecia un esmero mayor en el nivel de detalle de los escenarios, y los nuevos hechizos y habilidades de niveles superior poseen unos efectos visuales correspondientemente espectaculares. Tras jugar a «Throne of Bhaal» uno no puede sino pensar que hay historias, como ésta, que a fuerza de mejorar continuamente en cada entrega no deberían terminarse nunca; pero la lógica dicta que más tarde o más temprano esa curva ascendente tendría que acabarse, así que lo honesto es alegrarse por que una historia tan extraordinaria tenga un final tan apropiado y, amenizar la espera hasta la llegada de «Neverwinter Nights», su heredero directo y próxima revolución de los juegos de rol.

J.P.V.



El nuevo límite de experiencia permitirá adquirir habilidades casi divinas.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Economic War

¡Yo tengo el botón!



- Compañía: **MONTE CRISTO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium 200 MHz MMX • **RAM:** 32 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (Internet, red local)

Imagina una especie de «Sim City» en el que los escenarios sean mapas de países reales, a lo largo de los cuales tienes que ir colocando fábricas, minas, edificios de investigación y centros bélicos, y en el que tu labor será la de convertir a tu país en una superpotencia capaz de imponer sus deseos al resto de naciones del mundo. Pues eso exactamente es «Economic War», un juego que, sin embargo, promete mucho más de lo que luego cumple.
En principio debemos cuidar la economía local y tratar de estropear la del vecino, o realizando misiones de sabotaje a sus fábricas o fabricando más que él y con mejores tecnologías. Luego debemos buscar tratados comerciales ventajosos, que nos permitan satisfacer las carencias de nuestro sistema de producción y al mismo tiempo colocar nuestros excedentes a buen precio en el mercado global.
En un juego de estas características, lo más importante no es precisamente el apartado gráfico, sino un sistema de juego que esté compensado y que permita comprobar el reflejo de las decisiones en el contexto general de los acontecimientos. El problema de «Economic War» es que resulta demasiado sencillo en sus opciones, y al mismo tiempo, y aunque parezca paradójico, frenético en el desarrollo de las mismas, sucediéndose los acontecimientos sin ton ni son y casi al margen de nuestra voluntad. Bueno, excepto cuando se trata de disparar el botón rojo de los misiles...
Quizá habría sido mejor plantear un sistema de turnos en lugar del caótico tiempo real de «Economic Wars».

A.L.C.

45

MDK 2 Armageddon

Divertirse Hasta Morir





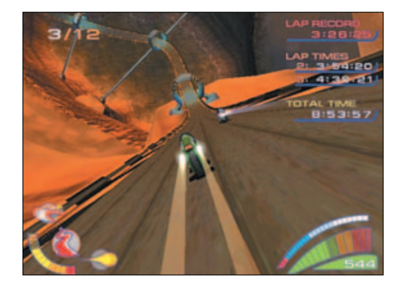
- Compañía: **DIGITAL MAYHEM**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **ARCADE**

Un jugador • Se recomienda Tarjetade Memoria • Acepta Dual shock.

El primer «MDK» era un arcade de los de antes, de los de "corre, dispara y no mires atrás". Su aparición permitió que los usuarios de PC, enfrascados con la estrategia y los juegos de coches, se tomaran un pequeño respiro y volvieran a la esencia del arcade: la acción sin tregua, las armas cada vez más poderosas, los "gordos" de final de fase... El éxito provocó la salida al mercado de una secuela, «MDK 2», en la que Kurt, el protagonista de la primera parte, compartía la gloria con el profesor Hawkins y su cyberperrito de seis brazos, Max. Un año después, aparece la versión de este sensacional juego, para PlayStation 2.
En «MDK 2 Armageddon» nos encontraremos a los mismos personajes del juego de PC, enfrascados en la lucha sin tregua contra los alienígenas que pretenden conquistar el planeta Tierra.
En principio no tenemos nada objetar sobre la fidelidad de esta conversión, que recrea la aventura y a sus protagonistas con todos y cada uno de los detalles que hacían de «MDK 2» un arcade auténticamente moderno. Quizás el control, concebido originalmente para un ratón y un teclado, resulte un poco lento a veces en la consola, lo que complica en exceso el manejo de las vistas. Por lo demás, y quitando algunos deta-

Extreme G3

Demasiado rápido





- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **ARCADE**

Un jugador • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock.

«Extreme G3» es un buen ejemplo de un subgénero clásico del videojuego, que consiste en reproducir una suerte de carreras de velocidad futuristas a bordo de todo tipo de cacharros (pods, motos, pseudocoches) y en las que se permite hacer cualquier cosa con tal de ganar. Dicho esto, os podemos asegurar que «Extreme G3» cumple con todo a la perfección: es rápido, tiene escenarios que parecen sacados de cualquier película de ciencia-ficción, y podremos disparar a los rivales que nos lleven la delantera para quitarlos de en medio, además de administrar sabiamente nuestro turbo, que nos permitirá recuperar la ventaja perdida en los momentos clave.
Ofrece varios modos de juego, el de liga, en el que iremos consiguiendo dinero para mejorar la moto, ganando los distintos campeonatos del circuito; y arcade.
La música y los efectos sonoros son de lo mejor del juego, haciendo que la experiencia resulte adictiva, a pesar de ser lo mismo de siempre. Entretenido, pero poco más.

P.L.L.

55

Outtrigger

A tiro limpio





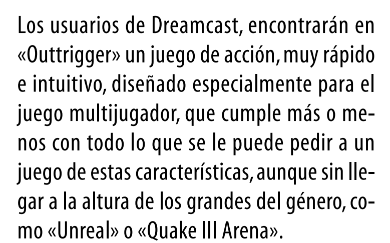
- Compañía: **AM2**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ACCION**

De 1 a 6 jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Soporta juego en Internet.

Los usuarios de Dreamcast, encontrarán en «Outtrigger» un juego de acción, muy rápido e intuitivo, diseñado especialmente para el juego multijugador, que cumple más o menos con todo lo que se le puede pedir a un juego de estas características, aunque sin llegar a la altura de los grandes del género, como «Unreal» o «Quake III Arena».
«Ourtrigger» está construido para que todo en él sea rápido. Podremos elegir entre distintos personajes, cada uno de ellos con sus armas específicas, o crear uno con las armas que nosotros queramos. Por supuesto, a medida que vayamos superando misiones en el modo de un jugador, iremos abriendo nuevas armas, personajes y escenarios, aunque como ya se ha explicado antes, lo más divertido de este título se encuentra probablemente en la posibilidad de luchar contra otros jugadores humanos. Los gráficos son detallados y resultones, en la línea nipona más clásica (personajes delgados y altos, con peinados imposibles). El reducido tamaño de los escenarios, y su diseño, contribuyen a que los encuentros entre jugadores sean frecuentes.
Un juego de acción, en definitiva, bien resuelto, pero que no destaca por nada en especial.

I.S.A.

65









lles menores, como un sonido francamente peor al de la versión para PC, «MDK 2 Armaggedon» sigue conservando esa frescura de toda la saga, con un "saber estar" en el género, que, desde luego, no se encuentra todos los días.
En resumen, no ofrece nada nuevo ni mejor con respecto a la versión para compatibles, pero resulta muy recomendable si sólo se ha podido disfrutar de «MDK 2» en el PC del vecino. Ah, se nos olvidaba, y está totalmente doblado al castellano.

L.E.C. **70**

Dark Cloud

Lento y aburrido

- Compañía: **LEVEL 5**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **JDR**

Un jugador • Se recomienda tarjeta de memoria





Hace unos años, cuando se empezó a hablar del desarrollo de «Dark Cloud», se dijo que iba a ser el JDR definitivo, que iba a combinar la emoción de «Final Fantasy», el poder de adicción de «Zelda» y el aspecto táctico y de construcción de estructuras de los juegos de estrategia en tiempo real. Ahora ya lo tenemos aquí, lo hemos probado y... bueno, es aburrido.
Nuestro personaje inicial, un niño elfo, muy parecido a Link, tendrá que enfrentarse a una especie de coronel que anda por ahí destruyendo las pacíficas aldeas del mundo. Con la ayuda de otros guerreros, a los que podremos manejar, y a lo largo de una serie de mazmorras, tendremos que recuperar edificios y demás para reconstruir las aldeas nosotros mismos. El juego se desarrolla en 3D real, pero los escenarios resultan sosos, repetitivos y de escasa calidad artística. El diseño de los personajes sube algunos enteros el nivel gráfico general, pero no escapa de los tópicos y los sospechosos homenajes, como el que hemos comentado antes. El sistema de lucha es similar al de «Zelda», tiempo real y a dar mamporros. Una de las cosas más decepcionantes es el apartado sonoro, que para más de treinta horas de juego, nos ofrece un puñado de canciones que suenan a hall de hotel.
En resumen, un título demasiado lento y aburrido.

A.L.C. **40**

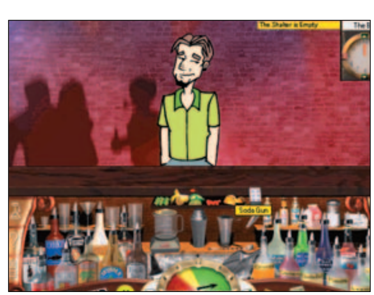
Happy Hour

Aprende a hacer cócteles

- Compañía: **MONTECRISTO**
- Disponible: **PC**
- Género: **GESTION**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** No requiere instalación • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No





En la línea del viejo «Pub Games», nos encontramos con este juego en el que tendremos que asumir el control total de una barra de bar y satisfacer el inagotable afán de cócteles de nuestra clientela. Se trata de ir escuchando a los clientes y sirviéndoles las bebidas que nos solicitan, con la mayor prontitud y eficacia. Cuanto mejor hagamos nuestro trabajo, conseguiremos una propina mejor, que es, en el fondo, el objetivo del juego.
La dinámica, pues, no es otra que ir viendo pasar a los clientes, ir recogiendo propinas, cambiar la música o adularles, y echar a los menores, llamando al guardaespaldas. El juego está hecho en flash pero los gráficos son resultones, y los personajes, cada uno con sus voces y sus gags, resultan graciosos a veces, aunque algo escasos. De todas formas, el juego es repetitivo y a veces incomprensible, ya que se encuentra totalmente en inglés y eso hace que pierda muchos enteros, más que nada porque parte del juego consiste en escuchar lo que nos están pidiendo.

M.G.O. **40**

Shredder 5.32

Ajedrez para todos

- Compañía: **CHESSBASE**
- Disponible: **PC**
- Género: **AJEDREZ**

CPU: Pentium o superior • **RAM:** 32 MB • **HD:** 50 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



«Shredder» es, ni más ni menos, que el actual Campeón del Mundo de Ajedrez de Ordenadores en todas las modalidades (micros y abierto). Antes ya había ganado los títulos de Jakarta (1996), Paderborn (1999) y Londres (2000). Con ese currículum cualquiera se atreve a jugar una partida. Sin embargo, luego, el programa nos permite adecuar el nivel de dificultad, jugar aperturas automáticamente, y lo mejor de todo, nos asesora sobre los distintos movimientos a realizar y nos avisa cuando nuestra jugada es realmente mala. El título incluye un libro de aperturas para practicar y una base de datos de partidas de todo tipo con más de 320 000, que nos permitirán observar el juego de los grandes maestros del ajedrez. Además, podremos hacer que dos ordenadores compitan, en una trepidante partida entre máquinas.
Por supuesto se incluyen las opciones habituales en este tipo de programas, posibilidad de cambiar el diseño del tablero y las fichas, comentarios de nuestro rival sobre los distintos movimientos (algo que ayuda a mantener el calor de la partida). El juego se encuentra completamente traducido al castellano, aunque los comentarios no han sido doblados.
Un programa de ajedrez sólido, en resumidas cuentas, que viene avalado por sus victorias en los campeonatos internacionales y por su fama de ser letal en los finales de las partidas. De miedo.

A.E.P. **75**




Por: Penélope Labelle

El panorama de los videojuegos ya lleva algún tiempo en proceso de cambio, un cambio que parece dirigido a las posibilidades del juego multijugador, y más en concreto en el mundo de la red de redes, Internet.

¿Solo o acompañado?

Muchas veces hemos aludido al creciente interés que se está fraguando dentro de los juegos online; incluso las consolas se han apuntado al carro. Y es que parece que los desarrolladores de software por fin se han dado cuenta de que a todos nos gusta jugar solos, cierto es, pero también a la inmensa mayoría nos gusta compartir nuestra experiencia de juego con rivales humanos, tanto para competir como para cooperar.

Acción frenética

Al hilo del tema de este mes, los coreanos (adictos a los videojuegos y nuevas tecnologías por autonomasia) han decidido crear las primeras olimpiadas online este mismo año. Las han bautizado como "The First World Cybergames" (Primeros Cyberjuegos Mundiales). Este certamen, que tendrá lugar en Seúl, pretende enfrentar a jugadores de más de 25 países, convocando para ello a 400 personas, que competirán en juegos como «Counter-Strike», «Quake III», «FIFA 2001», «Unreal Tournament», «Age of Empires II» y «Starcraft».

Estas curiosas olimpiadas constan de unas preliminares que se desarrollan en cada país que se une a la organización para, en Diciembre de este mismo año, juntar a los finalistas en la capital coreana y disputar la final con un suculento premio en metálico. En total parece que serán alrededor de 25 países los que participarán en esta olimpiada, pero lo que aún no sabemos es si España estará o no representada, cosa que no sería de extrañar, pues tenemos jugadores, mejor dicho, jugadoras, que cuentan en su haber con títulos de campeona de España y de Europa de «Quake III». Una iniciativa, cuando menos, curiosa, que ya parece que está despertando el interés de las grandes compañías. Veremos si fructifica.



QUAKE III

ARCADES, ¿EN MUNDOS PERSISTENTES?

Son, pues, bien conocidos todos estos juegos a los que seguro más de uno ha dedicado unas cuantas horas, como «Starcraft», «Diablo», o incluso «Ultima Online» (el mundo persistente por antonomasia), por poner unos ejemplos bastante representativos y también por ser los primeros en abordar el juego online. Es precisamente éste último el que me ha llevado a formular la siguiente pregunta: ¿acaso, nosotros, los adictos a los arcades, deportivos y todo tipo de juegos de acción, no tenemos derecho a disfrutar de juegos "masivos" online en mundos persistentes?

Desde mi punto de vista, creo que ésta era una asignatura pendiente, muchas veces suplida parcialmente por aquellos otros juegos que nos proporcionan horas y horas de diversión («Quake III Arena», «Counter-Strike», «Unreal Tournament»...), ya sea jugando solos o acompañados. Pues bien, como ya anuncié hace unos meses, los señores de Verant y Sony se han lanzado a la aventura de crear un juego online masivo persistente, cuya principal característica es que es un juego de acción en primera persona... Sí como cualquier otro, pero en el que el tiempo seguirá corriendo aunque nosotros no juguemos. Para que todos lo entendamos mejor, es como si cogiéramos «Ultima Online», cambiáramos los escenarios, la vista del personaje, la historia y nuestras metas (y otras muchas cosas más, por supuesto) y lo transformáramos en un shoot'em up 3D.

ESTÁN POR LLEGAR

Por si alguien todavía no sabe el nombre del juego del que hablamos, lo diremos otra vez: «Planetside», un macroproyecto que casi con seguridad se convertirá en un éxito atronador. Sí, ya sé lo que estáis pensando: Sony y Verant ya se unieron para crear «Everquest» y al principio no fue muy positiva la experiencia... ¿Seguro? ¿Alguien sabe el éxito que este título ha cosechado? Pues bien, hablamos de miles de jugadores conectados al mismo tiempo en todo el mundo disfrutando de un juego de rol en primera persona. Pero no es esto exactamente lo que buscan los chicos de Verant y Sony, no. Pretenden ir más allá, dándonos a todos los arcademaniacos la oportunidad de disfrutar de lo lindo de un mundo persistente, sin tener que preocuparnos de si llevamos un anillo antifantasmas, si lanzamos un hechizo con el maná que nos queda...

«Planetside» nos transportará a la Galaxia Tanarus donde tres imperios, totalmente diferentes, tratan de hacerse con el control de la economía, el territorio y el legado de una antigua civilización conocida como los Vanu. Así, nosotros podremos asumir diferentes roles, dentro de cada una de estas tres culturas, como formar parte de un equipo para conquistar un territorio, defender una base contra un ataque, o pertenecer a un grupo ofensivo o defensivo de maniobras, todo ello bajo un clima militar en el que nuestro personaje irá aprendiendo y consiguiendo ascensos en el escalafón. Evidentemente, parece que será un juego cooperativo, pues habrá situaciones que requieran la acción coordinada de varios personajes controlados por jugadores de todo el mundo.

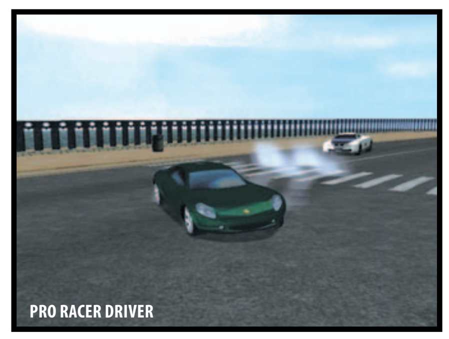
Como no podía ser de otra manera, Sony y Verant están apostando fuerte, no sólo por la jugabilidad, adicción y ambientación, sino también por hacer el juego lo más real posible, ya sea a nivel gráfico, como a nivel de rea-

Sin teclado

Pocas son las noticias que os traemos este caluroso mes, pues el verano ha sido bastante tranquilo, aunque seguro que el mes que viene son muchas las noticias que podemos ofrecer. Tan sólo comunicaros que la incipiente feria que se celebra en Londres a principios de Septiembre está cada vez más floja. A la retirada de compañías como Electronic Arts en anteriores ediciones, se le suman este año Sony y Microsoft. Evidentemente, las tres tendrán una representación, aunque fuera de lo que será la organización del evento. Parece que la feria más importante de Europa está agonizando y quizá no esté lejos el momento en que se tenga que dejar de celebrar por falta de asistentes. Esto sobre todo nos hace pensar en las tres grandes compañías de consolas, y más aún teniendo en cuenta la proximidad de los lanzamientos de Xbox y GameCube.
¿Será Nintendo la próxima en salir del recinto de la feria del ECTS?



PRO RACER DRIVER



PRO RACER DRIVER

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Pedro Teixeira 8, 5ª planta, 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: ***zonaarcade.micromania@hobbypress.es***

zonarcade

En la Boca del Volcán


THE UNDERWORLD: CRIMES DOES PAY


AKIMBO KUNG-FU HERO


AKIMBO KUNG-FU HERO


THE UNDERWORLD: CRIME DOES PAY

Por si es que alguien pensaba que los arcades de plataformas estaban acabados en los PCs, que le eche un vistazo a GlobalStar y a Take 2, pues están a punto de lanzar al mercado «Akimbo Kung-Fu Hero». En este juego manejaremos a Akimbo por un mundo lleno de plataformas no lineal, y tendremos que llevarle hasta Isla Tortuga para acabar con un terrible dragón que amenaza su existencia, recogiendo por el camino fragmentos del hechizo que nos permitirá acabar con su vida.

Para aquellos a los que os gustó "El Silencio de los Corderos", decir que Arxel Tribe y Universal Studios están haciendo una aventura de acción para PC basado en este popular film, y que llevará a Hannibal Lecter hasta la pantalla de nuestros monitores en un thriller muy al estilo de Hitchcock.
Para sorpresa de propios y extraños, John Romero y Tom Hall han dejado la compañía que lideraban (Ion Storm), después de mucho tiempo sin hacer demasiado ruido, y con el lastre del fracaso total que fue «Daikatana». Por lo visto, ciertos rumores apuntan a que Romero se quiso ir de Ion por su propio interés, aunque las malas lenguas aseguran que es porque quiere montar otro tinglado, es decir, otra compañía.
¿Puede un desarrollador tener éxito mezclando tres géneros tan dispares como la acción 3D, la estrategia en tiempo real y el rol? Pues parece que Phoenix Entertainment está decidida a demostrar que sí, gracias a «The Underworld: Crime Does Pay». En el juego controlaremos una pequeña organización criminal que trabaja para expandir su poder, mientras lucha contra las fuerzas de la ley y otras organizaciones criminales. Veremos cómo resulta, pues es el primer juego de esta compañía.
Los seguidores de la conocida saga «Thief» están de enhorabuena, pues ya es más que cierto el desarrollo de «Thief 3», con un nuevo engine basado en el que se utilizó para «Unreal» y muchas más novedades.

Carrusel deportivo



PRO RACER DRIVER



PRO RACER DRIVER

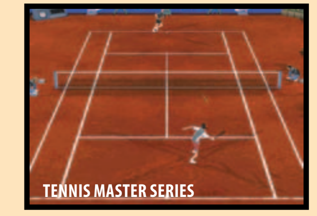
De la mano de Activision nos llegan las primeras imágenes de «Supercar Street Challenge», un título que nos pondrá a los mandos de rapidísimos vehículos para competir en no menos rápidas carreras a lo largo y ancho del mundo.
Una de las características de este título será que podremos crear nuestro propio supercoche, para luego conducirlo a toda velocidad a través de 16 circuitos, entre los que destacan Roma, Nueva York o Mónaco. Veremos en qué queda esto, pues no parece que quede mucho para que lo veamos definitivamente en el mercado.


SUPERCAR STREET CHALLENGE


SUPERCAR STREET CHALLENGE

Otro de coches, pero que no es de Activision, sino de Codemasters es «Pro Racer Driver», siguiendo la línea de su serie TOCA. La diferencia con anteriores programas de conducción se basa fundamentalmente en que se está mezclando la simulación pura y dura del automovilismo con un guión de aventura sobre un piloto recién llegado al circuito . Otro que se apunta al carro de los simuladores deportivos es Microids, con «Tennis Masters Series»; un juego que cuenta con el apoyo oficial de la federación internacional, lo que nos hace pensar que tendrá pistas y tenistas reales.


TENNIS MASTER SERIES


TENNIS MASTER SERIES

lismo del sistema de juego, pues argumentan que el programa tendrá variaciones meteorológicas y ambientales basadas en experiencias reales que afectarán al desarrollo de las acciones.
Desde luego, no se puede decir que al proyecto le falte imaginación, algo que escasea hoy día en los videojuegos, y que no se trate de un proyecto ambicioso. De lo que sí podemos estar seguros es que revolucionará el género de los arcades de disparo en primera persona como hacía tiempo que no se veía, aunque para disfrutarlo aún tengamos que esperar.

ALTERNATIVAS

Mientras vemos cómo se desarrolla toda esta maraña, otros juegos también prometen tener una elevada calidad en el terreno multijugador. A los ya conocidos y largamente mencionados, habrá que sumarles «Unreal II», un programa que aunará lo mejor de «Unreal» y de «Unreal Tournament» para mezclarlos de una manera magistral, y que combinará el juego para un solo jugador y multijugador. En el primero de ellos, tendremos que seguir una serie de misiones que nos encomendarán, aunque existirán otros tres modos de torneo, luchando contra los conocidos bots. Estos también estarán disponibles para multiplayer, ya sea en LAN o a través de Internet, y donde los equipos deberán luchar por el control de superficies planetarias y artefactos alienígenas utilizando la nanotecnología. Vamos, bastante más interesante que su antecesor. Habrá que esperar todavía para ver en qué queda esta segunda entrega de Epic Games e Infogrames.
Otro que hay que sumar es «Aliens Vs Predator 2», del que ya anunciamos que estaba en desarrollo y que tendrá muchas mejoras con respecto al original, no sólo en el terreno de los gráficos, sino también en el de la jugabilidad, con nuevos modos multijugador, nuevos personajes a elegir entre una lista de diez posibles, posibilidades de aumentar la habilidad de cada una de las tres razas, etc. Más detalles próximamente.
Desde luego, otro que no se puede quedar fuera es «Return to Castle Wolfenstein», del que ya hablamos el mes pasado, que también tendrá modo multijugador, en principio, algo en lo que la gente de id Software ha demostrado en muchas ocasiones su buen hacer.


TENNIS MASTERS SERIES

«Soldier of Fortune II» es todavía una incógnita en lo que respecta a su modo multijugador, que finalmente incorporará. Tendrá escenarios reales donde se desarrollará el juego para un jugador, pero dada la experiencia de los que están haciendo el juego (Raven Software) y el motor que están utilizando para su programa (el de «Quake III Team Arena», con mejoras), todo no hace sino indicar que puede garantizarnos muchas horas de diversión.
Por este mes se nos ha acabado el tiempo, pero el mes que viene volveremos con más actualidad sobre vuestros juegos favoritos de acción y simuladores deportivos. Que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.

Penélope Labelle

BLOCK DE NOTAS

MAESTROS DE LA ACCIÓN FRENÉTICA
1.- «Counter-Strike» 2.-«Unreal Tournament».
3.- «Quake III Arena»
MAESTROS DEL CARRUSEL DEPORTIVO
1.- «FIFA 2001». 2.- «Colin McRae 2.0 Rally»
3.- «NBA Live 2001»



RUNAWAY
AVENTURA EN LA AMÉRICA PROFUNDA

Como todas los días, Ian Smith penetró en su despacho con aire desganado y aburrido. Una montaña de guiones cinematográficos reposaba encima de su mesa. Los miró con desprecio, y se dispuso a iniciar el ritual diario. "¿Es que la gente no tiene nada más que hacer que escribir estúpidos guiones?", gruñó mientras lanzaba al aire un puñado de guiones. Cogió al vuelo uno cualquiera y leyó su título con una molesta somnolencia: «Runaway. A Road Adventure». Hum… Veamos de que va todo esto…"

Amanda, tráeme una taza de café bien cargado!", gritó el ejecutivo hacia la puerta mientras echaba un vistazo a la ficha del guión que el azar había depositado en sus manos.

* **Título:** Runaway. A Road Adventure.
* **Autora:** Gina Timmins.
* **Director Propuesto:** Quentin Tarantino.
* **Banda Sonora:** Liquor.
* **Presupuesto estimado:** Setenta y cinco millones de dólares.

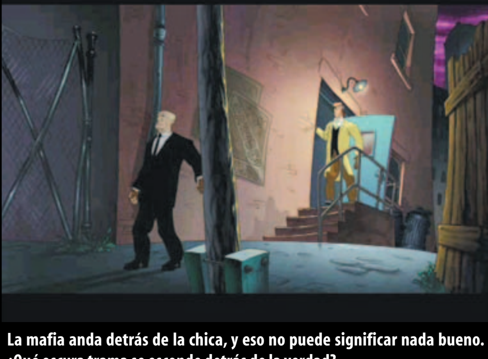
"Anda, que no pide nada la tía esta…", rió mientras pasaba las primeras hojas donde se relataba el prólogo de la historia. Al parecer, el argumento giraba en torno a un agitado capítulo en la vida de un estudiante de Física llamado Brian Basco. Brian acababa de graduarse en la Universidad, y había conseguido un trabajo como ayudante del profesor Silva. Era el sueño de su vida; mientras otros se dedicaban a jugar al tenis, tontear con las chicas o caerse borrachos por los portales, Brian empleó su tiempo en prepararse para lo que siempre quiso ser: investigador de Física Aplicada.

La entrevista con el profesor Silva iba a tener lugar al día siguiente, así que el muchacho hizo las maletas y partió con su coche a primeras horas de la noche, camino de Berkeley. Basco era un chico previsor, por eso partió con tiempo suficiente para hacer un pequeño rodeo hasta Manhattan, con la intención de recoger un libro que tenía encargado. Por suerte, se trataba de una de esas librerías que abrían las 24 horas del día. Era, además, una noche tranquila y apacible, que invitaba a…. Pero… ¿qué es eso? Basco pegó un volantazo y frenó con todas su fuerzas, pero era demasiado tarde. Una sombra irreconocible había salido de un callejón oscuro y se había parado en medio de la carretera. Se oyó un golpe seco, y el cuerpo salió despedido por los aires. Sin saber muy bien qué hacer, Brian bajó del coche y corrió a socorrer a la víctima. Mientras llegaba hasta ella, alcanzó a divisar dos extrañas siluetas que salían del callejón. Cuando vieron al estudiante, dieron rápidamente la vuelta y desaparecieron.

Examinó a la muchacha que había atropellado. Pese a la espectacularidad del accidente, la chica sólo sufría algunas magulladuras. Hombre prudente, pese a la negativa de la mujer, Brian decidió llevarla al hospital, por si tenía alguna lesión interna. Por el camino la chica, que decía llamarse Gina Timmins, le contó una rocambolesca historia según la cual, en el momento del atropello, estaba siendo perseguida por dos mafiosos que acababan de asesinar a su padre, un agente secreto. Iban detrás de un extraño crucifijo antiguo que no parecía tener ningún valor histórico, pero que los hermanos Andretti, peligrosos capos de la Mafia, deseaban recuperar con especial celo. Incluso estaban dispuestos a matar a cualquiera que se interpusiera en su camino.

Asustado por lo que estaba oyendo, Brian le aconsejó acudir a la policía, pero esa era, precisamente, la primera prohibición que su padre le había hecho, minutos antes de morir.


Sin que aún sepamos por qué, Gina sale corriendo por la puerta trasera de La Iguana Rosa. La aventura comienza...


La mafia anda detrás de la chica, y eso no puede significar nada bueno. ¿Qué oscura trama se esconde detrás de la verdad?

¡Oh no! ¡Brian ha atropellado a Gina! Menos mal que es un muchacho responsable y sólo conducía a 50 Km/h.

Hacía apenas 10 minutos, el único pensamiento que rondaba la cabeza de Basco era recoger el libro y marcharse a Berkeley... ¡Y ahora una morenaza de cuidado le pedía que le ayudase a escapar de la mafia, para seguir el rastro de una vieja reliquia! Evitando dar una respuesta prematura, Brian condujo hasta el hospital Soho, y llevó a Gina a la sala de urgencias.

ACTO 1. DESPIÉRTAME ANTES DE MORIR

La primera revisión no había detectado lesiones de gravedad. Los médicos decidieron dejarla unas horas ingresada, para evitar sustos. Una revisión superficial de la documentación de Gina no desvelaba el nombre de ningún familiar ni amigo, y Brian se sentía culpable por el atropello, así que decidió esperar a que Gina se despertarse, para llevarla a su casa y olvidarse de todo este asunto. Pero había algo que le preocupaba. Si la chica le había contado la verdad, entonces la mafia podría haberlos seguido hasta el hospital, y no tendrían ningún reparo en buscar a Gina y acabar con su vida. De pronto, sintió la necesidad de proteger a la muchacha. Permanecer en la clínica era demasiado peligroso. Agitó a Gina un par de veces, pero los calmantes eran tan fuertes que no había forma de despertarla.

La primera solución de emergencia que se le ocurrió fue construir un muñeco en la cama adyacente, para simular la silueta de Gina. Para ello también tendría que intercambiar las placas de la cama, que revelaban la identidad del paciente. En primer lugar, echó un vistazo exhaustivo a la habitación, en busca de alguna pista u objeto que le permitiese preparar el engaño. En la mesilla cercana a la cama de Gina encontró unas pastillas y un vaso de plástico. También recogió unas sábanas limpias, y la bolsa de viaje de Gina, guardada en el armario. En su interior halló una caja de cerillas de La Iguana Rosa, el local donde Gina trabajaba. En el baño adyacente encontró un bote de alcohol y un rotulador desgastado en la papelera.

Un examen en profundidad del plano del hospital, en la puerta, le permitió descubrir que, en la sala contigua, se encontraba un almacén. El único camino para llegar hasta él era a través de la cornisa. Sin mirar abajo, Brian salió por la ventana y alcanzó el cuarto trastero. Del archivador extrajo una ficha médica y un vademécum, así como la cabeza del maniquí. En las estanterías de la izquierda le llamó la atención un bote de spray, un par de almohadones y una jeringuilla oculta junto a las cajas de medicamentos. Ya tenía los primeros ítems para construir un muñeco de trapo. Regresó a la habitación y registró de nuevo el bolso de la cantante, hasta localizar la peluca que usaba en sus actuaciones. Se la puso a la cabeza del maniquí, y la colocó en la cama vacía, junto con las sábanas y los almohadones. ¡Había quedado perfecto! El siguiente paso era cambiar las placas identificativas de las camas. Tenía una ficha médica en blanco, pero el rotulador no funcionaba, así que llenó la jeringuilla con el alcohol y rellenó el cargador del lápiz de tinta. Algo nervioso por el peligro que podía entrañar su estratagema, copió los datos de Gina en la ficha vacía, e intercambió las placas de las camas. Para que el plan diese resultado él tenía que esfumarse de allí, así que se escondió en el baño.

Su intuición no le traicionó: a los pocos minutos, unos ruidos de pasos provenientes del exterior, alertaron sus sentidos. Se oyó un disparo: Brian salió angustiado del baño y comprobó como el muñeco reposaba con un tiro en la cabeza de madera. ¡El plan había resultado! Gina seguía durmiendo profundamente en la cama adyacente.

Por un lado, estaba asustado por el giro repentino que había dado su vida; pero también se sorprendió de lo bien que se sentía, ahora que había conseguido burlar al mafioso. En cualquier caso era imprescindible abandonar el hospital lo antes posible, y eso implicaba despertar a la muchacha.

Por más que la sacudía y le gritaba su nombre al oído, los potentes calmantes habían hecho muy bien su trabajo. Tenía que encontrar otra forma.

En el vademécum leyó que una ducha fría iba muy bien para este tipo de situaciones. Por desgracia, la ducha del baño estaba estropeada, así que no le quedó más remedio que recurrir... al sistema anti-incendios del hospital. Obviamente, para ponerlo en marcha, necesitaba provocar un pequeño fuego. Sin pensárselo dos veces, Brian usó el bote de spray en la alarma anti-incendios del techo y, gracias a las cerillas que llevaba, improvisó un lanzallamas que quemó accidentalmente la cama del muñeco. La estratagema dio resultado pero, a cambio... ¡Había incendiado toda la habitación! Sin perder ni un segundo, escaparon del lugar, pero los sicarios de los Andretti aún merodeaban por los alrededores, y los vieron partir.

Brian acababa de graduarse en la Universidad, y había conseguido un trabajo como ayudante del profesor Silva

ACTO 2: EL EXTRAÑO CRUCIFIJO

Un par de avenidas más adelante, bajo la protección de un destartalado túnel ferroviario, Brian y Gina discutían sobre el siguiente paso a seguir. Ni que decir tiene, que el ►

EXAMINAR TABLETA DE PASTILLAS

Mientras la bailarina descansa en el hospital, Brian decide qué hacer. Si por él fuera, se olvidaría del asunto y saldría pitando de allí, pero...



¿Para qué querrá nuestro protagonista un muñeco de anatomía? Si se piensa bien, las posibilidades son casi infinitas...

Clive escucha con atención la misteriosa historia del crucifijo sagrado. Hay algo oscuro en todo esto este asunto, y están dispuestos a descubrirlo

muchacho estaba dispuesto a contárselo todo a la policía. Gina, por el contrario, se negaba a meter a las autoridades en esto, y prefería averiguar el origen del crucifijo. Brian estaba decidido a no ceder, pero Gina disponía de un arma a la que ningún hombre soltero y sin compromiso podía resistirse: la seducción acompañada de una pizca de victimismo. Era tan guapa, y estaba tan sola y desvalida... Apenas bastaron un par de minutos para que el incauto muchacho se preguntase qué demonios hacía conduciendo hacia Chicago.

Mientras tanto, los mafiosos no se habían quedado parados. Todos sus efectivos patrullaban las calles del país, en busca de los dos jóvenes que se habían atrevido a burlarse de ellos.

EL MUSEO ARQUEOLÓGICO

Brian Basco era amigo de la infancia de Clive, uno de los investigadores del Museo Arqueológico de Chicago. Quizás él podría revelarles el misterio que escondía el crucifijo. Tras unas horas de viaje, arribaron al lugar. Clive aceptó encantado el reto, pero él no era experto en esculturas antiguas, así que recomendó a Brian que hablase con la doctora Susan Olivaw. Mientras, el arqueólogo se encargaría de enseñarle el museo a Gina.

La doctora Olivaw resultó ser una investigadora tan histérica como intransigente. Estaba limpiando unas esculturas mayas para una próxima exposición, y no parecía dispuesta a examinar el crucifijo hasta que no acabase su trabajo. La espera podía alargarse durante días. Parecía claro que Brian debía encontrar la manera de que la doctora aceptase estudiar la cruz.

Tras agotar todas las opciones de conversación con Susan Olivaw, y observar el funcionamiento de la limpiadora láser, Basco recogió un bote de barniz de la sala contigua, así como una brocha de polvos de talco. En el piso inferior halló a Willy, el encargado de mantenimiento del museo. El joven sacaba un dinero extra vendiendo material del museo a extraños clientes. Incluso tuvo el atrevimiento de entregarle a Brian una tarjeta con su número de móvil, por si quería realizar algún "pedido". En mitad de la conversión, fueron interrumpidos por una llamada telefónica. Brian pudo observar como Willy se introducía en el laboratorio del museo, tecleando una clave secreta en el panel de la puerta de entrada.

Examinando los objetos que tenía en los bolsillos, a Brian se le ocurrió una original forma de colarse en el laboratorio. En primer lugar, se escondió en la exposición de arte maya, hasta que Willy regresó a su puesto. Untó con barniz las teclas del panel de entrada y llamó por teléfono a Willy, utilizando la tarjeta que le había dado. Simuló ser un cliente interesado por una lente de la que sabía, por la conversación anterior, que Willy no estaba seguro de poseer, y así obligó al muchacho a regresar al laboratorio. Esperó en la exposición a que saliese de allí, y examinó con detenimiento el panel de entrada. Sólo tuvo que usar la brocha con polvos de talco, para descubrir las huellas dejadas por Willy. Había pulsado los números 1, 3, 7 y 8 pero, ¿en qué orden? Recordando la secuencia de los sonidos escuchados cuando Willy accedía al panel –cada tecla emitía uno distinto-, alcanzó a descubrir que la combinación secreta era 8137. ¡El acceso al laboratorio había quedado despejado!

En su interior se hallaba una enorme caja blindada que, tal como le había contado la doctora Olivaw, debía contener las piezas más importantes del museo. Se abría por medio de un sintetizador de voz. Brian probó a hacerse pasar por la doctora, pulsando el botón, pero el mecanismo de seguridad no reconoció su tono.

NOTA: El botón de apertura no aparece hasta que no se examina la caja de seguridad con la lupa.

También reposaba en el lugar un sofisticado ordenador que podría ayudarle a desvelar la procedencia del crucifijo, cuando la doctora hubiese eliminado la suciedad. Antes de salir del laboratorio, recogió una misteriosa llave antigua. A primera vista, no encajaba en ningún sitio, pero pronto halló la cerradura debajo de los libros de la mesa del despacho de Clive. ¿Qué oscuro misterio era ese?

Al final, el compartimento secreto tan sólo resultó ser un viejo cajón privado que contenía una grabadora.

Tras unos tensos segundos, se oyó un disparo: Brian salió angustiado del baño y comprobó como el muñeco reposaba con un tiro en la cabeza de madera. ¡El plan había resultado!

EL ENGAÑO

Recordando el mecanismo de abertura de la caja fuerte, a Brian se le ocurrió una idea malévola: penetró en el despacho de la doctora Olivaw y la obligó a pronunciar su nombre, con la grabadora encendida.

NOTA: Esta última acción sólo será posible después de que Brian haya intentado abrir la cámara blindada con su propia voz.

De nuevo en el laboratorio, Basco usó la grabadora en el botón de la caja de seguridad... ¡y descubrió que se habían acabado las pilas! Por suerte, sus estudios de Química le recordaron que era posible reactivar una pila gastada, enfriándola en nitrógeno. Antes de nada, colocó el crucifijo en la estantería junto a la doctora, para que lo analizase lo más pronto posible, y lo intercambió con una garra antigua.

En la sala del fondo del laboratorio halló un cazo similar a los que se utilizaban para escanciar la sidra. Colocó la pila en su interior y la introdujo en la bombona de nitrógeno líquido. Rápidamente, metió la pila en la grabadora y la activó frente al botón de la cámara de seguridad. La voz de la doctora engañó a la máquina, dejando al descubierto los tesoros mayas que celosamente guardaba. Una enorme máscara mortuoria llamó la atención de Brian. Asoció rápidamente el rubí engarzado en su frente con la máquina de rayos láser que Olivaw utilizaba para eliminar las impurezas de las esculturas. Una idea le rondó la cabeza: si interrumpía el trabajo de la doctora, quizá podría conseguir que dedicara más atención a su crucifijo...

Dicho y hecho: Brian extrajo el rubí de la máscara con la garra, y lo colocó en la máquina láser. Cuando Susan volvió a usarla, el rubí cambió la longitud de onda del rayo, e hizo explotar una de las esculturas. Era una aberración, pero Brian estaba desesperado...

La estrategia funcionó a medias, ya que la doctora detuvo el trabajo para la exposición, pero estaba tan afectada por la explosión, que no tenía fuerzas para analizar el crucifijo. Le pidió un café, así que el muchacho salió a buscarlo a la máquina expendedora. Por desgracia, el café se había acabado, y Willy no estaba dispuesto a comprar un nuevo paquete. No quedaba más remedio que fabricar uno...

En primer lugar, Basco se dirigió a la sala de los mayas, y recogió unos granos de café de un cuenco. Se los entregó a Willy, pero la máquina sólo aceptaba café molido. Los trituró con el torno de Olivaw, y se los volvió a enseñar al encargado de mantenimiento. Ya sólo quedaba empaquetarlos. Para ello utilizó uno de los paquetes vacíos de la papelera. Esta vez, Willy aceptó el café, y así pudo obtener una taza de la máquina. La doctora Olivaw se lo bebió con desesperación; a los pocos segundos, ya estaba preparada para seguir trabajando. Tomó el crucifijo de la estantería, y eliminó las impurezas que se habían adherido a él.

Limpia y pulida, la cruz resplandecía como si fuese nueva. Sin perder ni un segundo, el muchacho la llevó al laboratorio de análisis, y la introdujo en el escáner del ordenador. Enseguida averiguó que se trataba de una reliquia de los indios Hopi, una tribu desaparecida años atrás de forma misteriosa.

Parecía claro que debían viajar al desierto y averiguar el paradero del poblado indio, en busca de alguna pista que les permitiese desvelar, de una vez por todas, el interés de la mafia por aquel misterioso artefacto.

Los pensamientos de Brian fueron interrumpidos por la excitada irrupción de Clive en el laboratorio, que le pidió que lo acompañase. Cuando salió al pasillo, su corazón pegó un vuelco: Gustav y Feodor, los sicarios de la mafia, habían capturado a Gina. Clive los había traicionado para salvar su vida. Fue en vano: a sangre fría, uno de los mafiosos le disparó en la cabeza, mientras Gina y Brian eran introducidos en un coche y llevados en helicóptero hasta una cabaña perdida en mitad del desierto.



Willy es el muchacho encargado de mantenimiento del museo. Además de ser un poco pasota, se trae entre manos un oscuro negocio.

El Museo Arqueológico de Chicago utiliza tecnología punta para limpiar y escanear las esculturas que alberga.



Además de recoger objetos, Basco debe manipularlos y mezclarlos entre sí, para obtener nuevos ítems

ACTO 3: LA GRAN EVASIÓN

La situación era desesperada. Hacía apenas un día, la vida de Brian Basco se enfilaba, tal como él lo había planeado, hacia un futuro perfecto como investigador en la Universidad de Berkeley. Apenas unas horas después, su mejor amigo había sido asesinado, él permanecía en el suelo de una cabaña, sus huesos magullados tras una paliza, y Gina... ¿Dónde estaba Gina?

Tardó unos minutos en ponerse en pie. Los mafiosos se habían ensañado a gusto con él, y le habían dejado el cuerpo cubierto de moratones. Alcanzó a oír unas voces cercanas en la sala contigua, así que se acercó a la puerta y miró por la cerradura. Al otro lado, Gina permanecía atada a una silla, mientras los mafiosos intentaban sacarle todo lo que había averiguado sobre el crucifijo. No hacía falta ser muy listo para darse cuenta de que aquellos asesinos sólo los mantendrían con vida hasta que descubriesen toda la verdad sobre la reliquia. Era necesario rescatar a Gina, antes de que la pobre chica se derrumbase en el interrogatorio y contase todo lo que sabía.

En primer lugar, Brian debía escapar de la cabaña. Registró hasta el último rincón de la tosca habitación de madera, y halló un bote limpiador y una gamuza camuflada en las sombras, junto al armario. Le llamó la atención el enorme congelador situado junto a la ventana. Quizás, debajo de él podría encontrar algo interesante, pero para moverlo necesitaba descongelar el hielo y vaciar el agua. Comenzó desenchufando el electrodoméstico. Usó el bote limpiador en la gamuza y limpió la ventana de la derecha, para dejar pasar los rayos de sol. Éstos incidían directamente en el congelador, así que abrió la tapa para que el hielo se derritiera. Recogió el fuelle y el pomo y abrió el desagüe del congelador, para vaciar el agua. Aligerado de peso, pudo empujarlo a un lado, para revelar una trampilla. Rompió el candado con la palanca cercana, y así pudo escapar de la cabaña. El desolado desierto que se extendía a su alrededor no invitaba al optimismo...

No hacía falta ser muy listo para darse cuenta de que aquellos asesinos sólo los mantendrían con vida hasta que descubriesen toda la verdad sobre la reliquia

LAS DRAG QUEENS

El plan de rescate de Gina requería cuatro pasos imprescindibles: encontrar un vehículo, provocar una explosión para hacer salir a los mafiosos de la cabaña, entretenerlos fuera durante un tiempo, y rescatar a Gina.

NOTA: Estos cuatro retos son independientes y pueden prepararse en cualquier orden, antes del rescate.

Mientras Brian meditaba sobre tan complicado asunto, decidió explorar exhaustivamente los alrededores, en busca de cualquier objeto que pudiese serle útil. En la base de la cabaña descubrió un cubo, y en el vagón de ferrocarril abandonado, un tornillo. Junto al vagón se alzaba una caseta de madera, cerca de un enorme hormiguero, pero la puerta estaba cerrada. Un cartel de peligro certificaba que en interior se hallaba una buena provisión de dinamita. A unos centenares de metros del lugar donde permanecía encerrada Gina, localizó un autobús propiedad de Lula, Carla y Mariola, tres drag queens que se habían perdido y estaban deseando llegar a un lugar civilizado.

En el baúl de la carpa, Brian encontró un balón de baloncesto deshinchado. Ya en el autobús, se apropió de un pintalabios y unas gafas de sol. Junto a la puerta también tomó un aspirador de mano. En la parte trasera de la improvisada caravana, Carla descansaba en una hamaca, junto a una nevera cerrada con llave. Tras la inevitable conversación, descubrió que una pastilla de éxtasis se había escurrido por la trampilla cercana. Brian utilizó el aspirador para hacerse con ella. También recogió la aguja y el hilo que había junto a las botas de plataforma.

Sobre una colina situada cerca de la cabaña, se hallaba un cementerio de aviones de la Segunda Guerra Mundial. Brian lo exploró a fondo, hasta que encontró un casco y una cincha de balas. Uno de los aviones aún mantenía operativa una vieja metralleta, pero estaba oxidada y no tenía balas. Si conseguía arreglarla, podría disparar a la entrada de la cabaña, y mantener a raya a los mafiosos, cuando consiguiese hacerlos salir de la casa. Enseguida recordó que Mariola utilizaba un bronceador que podría emplear como aceite, así que corrió a pedírselo. Por desgracia, no se veía lo suficientemente morena como para prescindir de él. Puesto que no parecía probable que la drag queen se tostase al sol en cuestión de minutos, Brian optó por "oscurecer" su visión, para obtener el mismo efecto. Corrió al pozo petrolífero y sumergió las gafas en el charco. Seguidamente, las cambió por las de Mariola, y así consiguió el bronceador.

De vuelta al cementerio de aviones, engrasó la ametralladora con el bronceador. Ya sólo necesitaba fabricar algunas balas, para preparar la trampa. Recordó haber visto un barril de pólvora en el vagón de tren, así que usó el tornillo con el pomo para fabricar un punzón, y abrió un agujero con el pomo en el barril de pólvora. Recogió una buena cantidad con ayuda del cubo, y pensó en la manera de utilizarla. Lo más parecido que tenía a una bala era el pintalabios... ¿Podría funcionar la locura que se le acaba de ocurrir? En efecto, embadurnó el pintalabios con la pólvora y lo introdujo en la cincha de balas. Encajaba a la perfección, así que regresó al autobús y recogió todos los pintalabios del cajón. Por último, los mezcló con la pólvora, y los insertó en la ristra de balas.

Ya sólo tuvo que introducir la cincha en la metralleta, para disponer de un arma perfectamente cargada. Pero, aún no había llegado el momento de utilizarla...

EL MATÓN DEL HANGAR

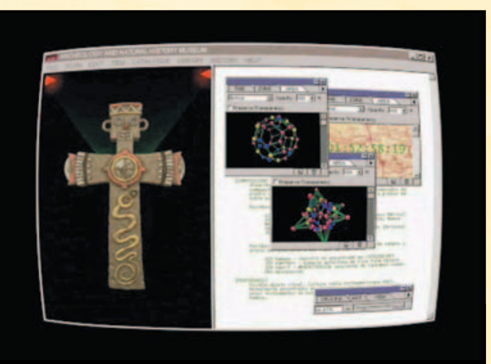
El único lugar interesante que Brian aún no había visitado, era el hangar donde los mafiosos guardaban el helicóptero. No es extraño que a Basco no le gustase pasear por allí, pues otro de los hombres de Andretti, un gorila de músculos hiperdesarrollados, no se alejaba de la puerta de entrada. El mafioso se entretenía bebiendo cerveza y probando su puntería con la papelera y las latas de bebida. No habría sido mal jugador de baloncesto... De pronto, la imagen de Lula le vino a la cabeza, y enseguida recordó por qué su cara le resultaba familiar. Dos metros de estatura, varón de raza negra... Antes de convertirse en drag-queen... ¡Lula había sido un famoso jugador de baloncesto de la NBA! Si conseguía convencerla para que retase al matón del hangar, podría drogarlo introduciendo la pastilla en la cerveza.

Para llevar a cabo su plan, necesitaba un balón de baloncesto. Cosió el que tenía con la aguja y el hilo, y lo hinchó con el fuelle. Se lo entregó a Lula, y ésta se encaminó al hangar para retar al mafioso. Brian introdujo la pastilla en su bebida, y así consiguió aturdirlo el tiempo suficiente para entrar en el hangar y tomar el control del helicóptero. Poco a poco, el rescate de Gina iba tomando forma. Ya sólo tenía que provocar una explosión que sacase a los mafiosos de la cabaña, y convencer a las chicas para que lo ayudasen. Las dos cosas se le antojaban complicadas...

LA EXPLOSIÓN DEL POZO PETROLÍFERO

Antes de preparar la detonación, obviamente, necesitaba encontrar los explosivos. Al quitarle el bote de mantequilla de cacahuete al matón del hangar, descubrió que era el alimento preferido de las hormigas salvajes de la zona. Por tanto, si quería aprovecharse de su ferocidad, necesitaba fabricar mantequilla de cacahuete. Antes de marcharse del lugar, golpeó ►




El misterioso crucifijo es la clave de todo el asunto. Por fin, el ordenador descifrará la clave de su origen.


La fina línea que separa la vida de la muerte es sólo una ilusión en el peligroso mundo de «Runaway».


Las cosas se complican otra vez: Gina ha sido secuestrada por los hombres de Andretti, y amenazan con liquidarla si no les revela lo que sabe.

la moto repetidas veces con la palanca, hasta romper el estribo. Lo utilizó en el eje de la parte delantera del autobús, cerca del volante, para cerrar la puerta y descubrir un bolsillo donde reposaba la llave de la nevera.
En el interior de la misma encontró mantequilla, que guardó en el casco. Los cacahuetes los obtuvo de uno de los barriles del vagón, gracias a la palanca. A continuación mezcló los frutos secos con la mantequilla, y colocó la mezcla en el congelador de la cabaña. El calor de los rayos del sol hizo el resto.
Puesto que necesitaba obtener los explosivos, barnizó la cabaña de madera cercana al vagón con la mantequilla de cacahuete; al instante, las hormigas caníbales que correteaban por el hormiguero se sintieron atraídas por el olor. En unos minutos, la cabaña había sido reducida a un montón de serrín. Ya sólo tuvo que coger los explosivos y colocarlos en el pozo petrolífero. Escondió el detonador tras la roca plana junto al pozo y corrió a hablar con las drag-queens. Su ayuda era imprescindible para poner en marcha el rescate. A cambio, las llevaría en el helicóptero a la ciudad.
El plan fue planificado al milímetro: Mariola se encargaría de producir la explosión del pozo petrolífero, accionando el detonador. Sin duda, los mafiosos saldrían a ver lo que había ocurrido, momento que aprovecharía Brian para entrar en la cabaña por la trampilla y rescatar a Gina. Lula, gracias a su demostrada buena puntería, mantendría a raya a los matones con la ametralladora. Por último, Carla, que antes de drag-queen había sido un marine americano, se encargaría de recogerlos con el helicóptero y escapar de allí. Ni que decir tiene, la operación de rescate fue todo un éxito: los mafiosos fueron burlados una vez más, y Gina y Brian consiguieron escapar camino del poblado Hopi.

Uno de los aviones aún mantenía operativa una vieja metralleta, pero estaba oxidada y no tenía balas. Si conseguía arreglarla, podría disparar a la entrada de la cabaña, y mantener a raya a los mafiosos

ACTO 4: ENCUENTROS EN LA CUARTA FASE

Tas un caluroso paseo por el desierto, los jóvenes llegaron a una mina abandonada. Mientras el muchacho se ataba el cordón rebelde de sus zapatillas deportivas, Gina se adelantó a explorar el lugar. Un fuerte crujido y un repentino derrumbamiento alertaron a Brian: ¡Su amiga se había caído por un agujero encubierto que conectaba con el pozo interior de la mina! La llamó a gritos durante un buen rato, pero el pozo era tan profundo, que nadie podía sobrevivir a semejante caída. Después de perder a Clive y sufrir tantas penalidades, ahora era Gina quién alcanzaba una muerte horrible. Abrumado por los sentimientos, sintió un repentino mareo, que le hizo sentarse junto a una roca. Cuando abrió los ojos, se asustó al contemplar la silueta de un viejo indio. El anciano se bautizó a sí mismo con el apelativo de "el último indio Hopi", aunque la tribu había desaparecido hacía décadas. Fue él quien convenció a Brian para que continuase la búsqueda, aunque sólo fuese para honrar la última voluntad de Gina. En caso contrario, su muerte habría sido en vano.
Algo más animado por las palabras sabias del anciano, Brian le mostró el crucifijo, que resultó ser una llave que abría la cámara sagrada de los Hopi. Basco debía localizar el pueblo indio, perdido en las nieblas del tiempo, y penetrar en la cripta. Estaba a punto de preguntar al viejo jefe sobre la localización del poblado, cuando éste desapareció en una nube de humo. Realidad o alucinación, al muchacho no le quedaba más remedio que cumplir con la última voluntad de Gina.

EL PUEBLO VAQUERO

Medio kilómetro al norte de la mina se erigía Douglasville, un pueblo fantasma anclado en el siglo XIX. En la vieja tienda, Brian conoció a Sushi Douglas, tataranieta del fundador del pueblo. Sushi era una experta informática que se había retirado a aquel apartado lugar para trabajar con tranquilidad en sus proyectos. Tras una larga conversación, el muchacho consiguió información valiosa. Descubrió que en los legajos del tatarabuelo de Sushi se hablaba del poblado Hopi, al que se podía llegar a través de la mina. Para poder cruzarla, Brian necesitaba el mapa guardado en la caja fuerte del banco.
Se imponía, por tanto, un nuevo paseo turístico por los alrededores. En primer lugar, Basco exploró la cárcel cercana. Recogió un poco de leña e intentó abrir la celda, pero estaba cerrada con llave. En la planta baja del "saloon" se apropió de un tiesto debajo de la escalera, y unas tijeras de poda de la despensa de jardinería. En el piso superior encontró a Saturno, un joven escultor que, al igual que Sushi, vivía en el pueblo para dedicarse a su trabajo sin ser molestado. A Brian le llamó la atención una especie de catapulta casera plantada en el estudio del escultor. Al mover la palanca, un bote de pintura salió despedido por los aires, perdiéndose en el horizonte.
De vuelta a la calle principal, Brian utilizó las tijeras en el carro, para apoderarse de la correa. Al final de la hilera de casas, a la izquierda, encontró el banco. Estaba completamente destruido por el accidente de la locomotora. Pese a ello, aún pudo encontrar un sello y una grapadora, pero ni rastro de la caja fuerte. Eso sí, para rastro, el que había dejado el bote de pintura de la catapulta de Saturno. ¡Así que allí es donde había ido a parar!
Al comentarle a Sushi este detalle, la chica le explicó que la caja fuerte estaba en el sótano, pero no había ninguna entrada para llegar hasta abajo.
Cerca del banco, descansaba el tren descarriado. Brian recordó la historia según la cual el sheriff, al intentar detenerlo, cayó al interior de la chimenea, y ya nada más se supo de él. Seguramente sus huesos, y todas sus pertenencias, aún descansaban en el interior. El muchacho penetró en la cabina, y colocó leña en la caldera. No obstante, necesitaba agua para generar el vapor que expulsase lo que había en el fondo de la chimenea.
Regresó a la mina donde Gina había desaparecido, y se apoderó de una aceitera. En el cráter que había allí cerca, conoció a un chalado llamado Joshua, vestido con un extraño artilugio en la cabeza. Aseguraba que servía para potenciar las ideas y las conexiones telepáticas con los extraterrestres, pues estaba convencido de que los aliens eran los causantes de la desaparición de la tribu Hopi. Para contactar con ellos, necesitaba arrancar su máquina contactadora, y pulsar una secuencia de cinco notas en el teclado correspondiente. Parecía tan convencido de su teoría, que Basco aceptó ayudarle. Puesto que la batería de la máquina estaba agotada, decidió utilizar la moto como fuente de energía. Grapó la correa con la grapadora, y la colocó en la moto, lista para que Joshua la instalase.
El último lugar que quedaba por explorar era la casa de Mama Dorita, una hechicera que, entre otras virtudes, tenía el poder de comunicarse con los muertos. Por desgracia, Oscar, su enorme guardaespaldas, no dejaba que nadie entrase. Resignado, Brian recogió una vasija debajo de la escalera, y regresó al cráter.

LA NAVE EXTRATERRESTRE

Joshua aún no había instalado la correa. Al ser preguntado, respondió que necesitaba una llave del diez. La buscó en el panel de herramientas de Saturno, pero no disponía de ese modelo. Fue el propio escultor el que se la entregó, con tan mala suerte que cayó por la terraza hasta el abrevadero de la calle. De vuelta al exterior, Brian recogió unas hojas secas de tabaco en la despensa de jardinería. Su intención era convertirlas en tabaco mentolado de mascar para dárselo a Oscar, y así éste le ayudaría a quitar la roca que taponaba la entrada de la mina.
No estaba dispuesto a meter las manos en aquel sucio abrevadero, así que subió a la terraza, donde engordó sus bolsillos con una lija, y lanzó el tiesto desde arriba. El impacto sacó la llave inglesa del abrevadero. También le pidió permiso a Saturno para recoger un poco de agua del tanque. Llenó la aceitera y la vació en el depósito de agua de la locomotora. Tuvo que realizar esta operación cinco veces, hasta llenarlo. Después dejó la llave del diez en la moto. Joshua colocó la correa, pero la moto no tenía gasolina.
Hora de pedirle otro favor a Saturno. Por desgracia, una cosa era tomar un poco de agua, y otra muy distinta un objeto perecedero como la gasolina. Puesto que en el pueblo no se usaba el dinero, todo se conseguía por el sistema de trueque. Saturno exigió una obra de arte a cambio del combustible. Lo único parecido a una escultura que Brian había visto en el desierto, era una curiosa roca jun-



Brian debe encontrar la forma de escapar de la cabaña. A ver qué se puede hacer con este congelador...

Carla descansa en el interior de la caravana. Su ayuda será imprescindible para rescatar a Gina. Quien lo diría...

Todos los actos del juego disponen de un mapa aéreo para acceder a las principales zonas sin dar largos paseos.

to al pozo, pero Saturno le pidió que trabajara en ella un poco más. El muchacho utilizó la lija en la roca; completó el trabajo insertando en la piedra su trozo de ámbar, y así pudo conseguir la deseada gasolina. Para poder usarla, necesitaba mezclar 1 litro de agua con 40 centímetros cúbicos de gasolina. Disponía de un bidón, una botella de litro, y dos vasos de 30 y 50 cc, respectivamente. ¿Cómo conseguiría la mezcla exacta? El truco estaba en jugar con los vasos, hasta obtener los 40 cc. En primer lugar, llenó la botella con un litro de agua. Llenó también el vaso pequeño con la gasolina del bidón, es decir, 30 cc. Metió el contenido del vaso pequeño en el vaso grande. Volvió a llenar el vaso pequeño. Vertió otra vez el pequeño en el grande. Como este último ya tenía 30 cc, sólo cabían 20 cc, por lo que en el vaso pequeño quedó la cantidad de 10 cc. Vació el contenido del vaso grande en el bidón de gasolina, y llenó el grande con el líquido del pequeño. De esta manera, los 10 cc pasaron al vaso grande. El último paso consistía en llenar el recipiente pequeño, es decir, 30 cc, y meterlo en el grande. Estos 30 cc, más los 10 cc que ya había, daban lugar a los 40 cc necesarios para la mezcla. Los introdujo en el litro de agua, y de este modo obtuvo el combustible para la moto.

Llenó el depósito, mientras Joshua ponía en marcha la máquina contactadora. Ahora sólo quedaba descubrir la secuencia de cinco notas que servía de nexo con los extraterrestres. Brian introdujo cinco al azar, por medio del teclado. Joshua regresó del centro del cráter y le comunicó cuántas estaban en el lugar correcto, y cuántas pertenecían a la secuencia, pero en otro orden. Enseguida cayó en la cuenta de que se trataba de un juego similar al Mastermind. Brian fue introduciendo notas, respetando las pistas que le daba Joshua sobre el orden de cada una. Usando el tradicional método de ensayo y error descubrió la secuencia definitiva: DO, SOL, MI, SI, LA. De pronto, un potente rayo de luz emergió del cielo, y el infeliz Joshua fue absorbido por un ente energético desconocido.

Brian recogió el casco telepático y registró la tienda de campaña, para obtener una linterna y cuerda. Necesitaba encontrar el plano de la mina y abrir la entrada de la misma.

La cámara de seguridad se abría por medio de un sintetizador de voz. Brian probó a hacerse pasar por la doctora, pero el mecanismo de seguridad no reconoció su tono acústico

LA CAJA FUERTE

Puesto que Saturno andaba algo bajo de inspiración, le entregó el casco telepático de Joshua. Abrumado por el bombardeo de nuevas ideas, Joshua abandonó su taller. Brian debía usar una de las gigantescas estatuas en la catapulta, para lanzarla hasta el banco y abrir un boquete de acceso al sótano.

Comenzó a poner en práctica el plan recogiendo el soplete del escultor. Después accionó la grúa y colocó la enorme escultura en la catapulta. Al pulsar la palanca, ésta salió volando por los aires. Corrió al banco, y penetró en el sótano por el agujero recién abierto. Efectivamente, allí estaba la caja fuerte, herméticamente cerrada. Sushi no conocía la combinación, aunque sabía que tenía tres dígitos, y el primer giro era hacia la derecha.

Mientras pensaba en una solución, Basco decidió explorar el único recinto que le quedaba: la celda de la cárcel. Seguramente, la llave estaba en posesión del sheriff, que había muerto en el interior de la chimenea de la locomotora.

Regresó al tren, y usó el soplete en la caldera. Necesitaba presión para expulsar el vapor, así que la aumentó con la llave de la parte superior.

NOTA: Para obtener vapor, es necesario llenar por completo el depósito de agua de la locomotora, tal como se ha explicado con anterioridad. Si Brian se niega a usar la llave, es porque el depósito no está lleno. Hay que llenarlo con la aceitera y el agua, hasta que Brian acepte manipular los controles. Este proceso puede requerir cuatro o cinco viajes al taller de Saturno para llenar la aceitera.

Cuando la caldera cogió el suficiente calor, el muchacho accionó la espita de vapor: un potente chorro salió expulsado de la chimenea, junto con la llave de la celda. La utilizó para acceder a la cárcel, donde encontró el cadáver del médico del pueblo. Borrachín empedernido, nadie se había acordado de sacarlo de allí cuando tuvo lugar el accidente del tren. En el interior del maletín del doctor encontró linimento de menta y un fonendoscopio. ¿Acaso no es éste el aparato que utilizan los ladrones en las películas, para abrir las cajas fuertes? Sin pensárselo dos veces, Brian se lo colocó en los oídos y lo utilizó en la caja del banco. Debía girar la rueda, hasta oír un leve chasquido, que indicaba el número de la combinación. Comenzó girando lentamente hacia la derecha, tal como le había dicho Sushi. Después, a la izquierda, hasta el siguiente chasquido. Otro giro a la derecha le permitió averiguar la combinación: 85 a la izquierda, 57 a la derecha, y 29 a la izquierda. En el interior de la caja encontró el ansiado plano.

EL TABACO MENTOLADO

Las cosas se estaban desarrollando según lo previsto. Ya sólo quedaba quitar la roca que taponaba la entrada de la mina. Oscar, el guardaespaldas de Mamá Dorita, era el único que podía mover semejante piedra, pero se negaba hacerlo. Puesto que el tabaco mentolado era su pasión, Brian decidió fabricar un poco: usó el sello de BP en el cuenco para fabricar un mortero; introdujo las hojas de tabaco y el linimento de menta, y lo machacó durante unos minutos, para obtener la mezcla masticable. A cambio de semejante mejunje, Oscar accedió a quitar la roca de la mina. El camino hacia el pueblo Hopi había quedado despejado.

ACTO 5: LA CRIPTA SAGRADA

Brian no pudo evitar sentir un escalofrío de terror, mientras se introducía en la vieja mina. Le asustaban los murciélagos, y además tenía miedo de encontrar el cadáver de Gina tirado en algún rincón de uno de los pozos. Resignado a su suerte, utilizó el plano para cruzar la mina y llegar al otro lado. El camino estaba cortado a pique por un precipicio. Podía llegar hasta abajo usando la cuerda de escalar, pero necesitaba encontrar algún lugar para atarla. Examinó los alrededores y encontró un madero largo. Cogió la cabeza de herramienta y usó el hueso del esqueleto como mango, para obtener un pico. Lo empleó para extraer el clavo de la viga. Ya sólo tuvo que insertar el clavo en el borde del precipicio y atar la cuerda. En lo más profundo del cañón, oculto a la vista de los viajantes, se encontraba el abandonado poblado Hopi. Una figura recostada en un rincón llamó rápidamente su atención. ¡Era Gina! Al parecer, la caída del pozo no había sido mortal. Se había roto una pierna, pero pudo arrastrarse hasta allí, en busca de ayuda. Por fin, tras angustiosas horas de sufrimiento, el bueno de Brian comenzaba a ver la luz al final del túnel. Había encontrado el pueblo indio, y Gina estaba sana y salva, aunque debía encontrar la forma de entablillar la pierna, para poder regresar.

Brian examinó la cueva con la enorme estatua indígena, en el cementerio indio, y recogió un hacha-pipa. Con esta herramienta cortó el madero largo para obtener una tablilla, pero necesitaba una cuerda para sujetarla a la pierna de Gina. La cuerda de escalar podría servir perfectamente, aunque debía cortarla desde la parte superior del poblado. Se introdujo por la puerta del fondo, y después entró por la primera entrada a la derecha, la primera a la izquierda, y la última puerta cercana al paso, hasta alcanzar el techo de la cabaña de adobe donde reposaba la muchacha. Cortó la cuerda con el hacha, y exploró los alrededores del poblado, cruzando los puentes sobre el cañón que llevaban hasta una extraña escultura con forma de oso. Brian insertó el crucifijo-llave en la ►



Los gráficos de «Runaway» son realmente espectaculares. La resolución de 1024x768 ofrece un detalle asombroso.



Aunque Brian nunca ha manejado una metralleta, intuye que necesitará algunas balas para imponer respeto. Pero dónde encontrarlas...



Antes de cambiar de sexo, Lula fue jugador de baloncesto en la NBA. Quizás podamos sacar algún provecho de sus habilidades.

boca, pero no entraba correctamente, pues el orificio estaba taponado por la arena del desierto. Lo limpió con una rama del arbusto cercano, y así pudo penetrar en la cripta sagrada. Allí encontró al último jefe Hopi. Basco esperaba hallar algún tipo de tesoro, pero lo único que obtuvo fue un frasco de cristal con un dedo cortado flotando en formol. ¿Qué significaba todo aquello? ¿Para qué querrían los mafiosos un dedo mutilado? El indio le aconsejó hablar con el dueño del apéndice. Puesto que estaba muerto, eso implicaba invocar su espíritu con ayuda de Mamá Dorita, la hechicera. Abrumado por lo que había oído, Brian entablilló la pierna de Gina y juntos regresaron a Douglasville.

ACTO 6: EL INDIO, LA MONJA Y EL DEDO

Mientras Mamá Dorita curaba las heridas de Gina, ésta aceptó contactar con el espíritu de su padre, para descubrir qué papel jugaba el dedo en este feo asunto. Para hablar con los muertos necesitaban un medium y una persona relacionada con el espíritu. Tras darle muchas vueltas, Brian aceptó convertirse en médium, mientras Gina podría servir para atraer al espíritu. El problema era que el muchacho no estaba preparado para alojar el alma errante del fallecido.
Sin nada mejor que hacer, Brian corrió a contarle sus problemas a Sushi. En el hotel conoció a Rutger, un rastafari experto en sustancias alucinógenas, dueño del invernadero de la planta baja. Basco necesitaba preparar su mente para servir de médium, así que le pidió a Rutger algún preparado para entrar en trance. Le entregó la pipa y éste le ofreció una calada. Algo mareado por el efecto de la droga, Brian se presentó ante Mamá Dorita. La hechicera examinó sus ojos, y concluyó que no era suficiente. No quedaba más remedio que arriesgar el todo por el todo: pidió a Rutger una mezcla más fuerte. Al parecer, conocía las semillas de unas plantas utilizadas por los indios Hopi, pero sólo crecían en el poblado. Brian tenía algunas vainas de la rama usada para despejar la boca de la estatua, aunque eran tan duras, que no había manera de abrirlas.
Necesitaba un objeto cortante. Encontró un escalpelo en el maletín del doctor. Por desgracia, el tiempo había desgastado el filo, así que lo calentó al rojo en la chimenea de la casa de Sushi, y lo usó con las vainas para obtener las semillas. Rutger preparó un bebedizo con ellas. Era tan fuerte, que Brian entró en estado de trance, necesario para contactar con los muertos. Mamá Dorita dio el visto bueno a su penoso estado, y juntos penetraron en el pozo de almas. Brian se sentó en la silla con el pentagrama dibujado en el suelo, para comenzar el ritual de invocación.
Todo marchó a las mil maravillas, salvo por un pequeño detalle: el espíritu convocado no fue el del padre de Gina, sino el de Johnny el indio, un sicario de los Andretti que parecía conocer muy bien a Gina. Avergonzada por su mentira, Gina decidió contarle a Brian toda la verdad. Por lo visto, su padre no era el dueño del crucifijo. Éste pertenecía a Johnny el indio, un ladrón de poca monta que Gina había conocido en la Iguana Rosa. En una de sus borracheras en el bar, el indio le confesó que se había quedado con todo el dinero de uno de los robos bancarios realizados por los hermanos Andretti. Cuando la mafia lo encontró y acabó con su vida, Gina se quedó con el crucifijo, pues supuso que era la clave para encontrar el botín del banco. Por desgracia, presenció la muerte del indio, y los mafiosos dedujeron que sabía donde estaba el botín. No le contó la verdad a Brian, porque tenía miedo de que no la ayudase en su huída.
Aquella confesión cambiaba por completo las cosas. Ya no se trataba de ayudar a una amiga para salvar la memoria de su padre, sino que era una simple aventura para recuperar el botín robado de un banco. Cuando al bueno de Basco se le pasó el enfado tuvo que reconocer que, engañado o no, debían encontrar la forma de burlar definitivamente a los hermanos Andretti. Los 20 millones de dólares del botín eran tan sólo un "extra" a su alcance. El banco ya habría cobrado el seguro, así que ahora no tenían dueño. El espíritu de Johnny el indio les confesó que el dedo pertenecía a su hermana monja, y que toda la información para acceder al banco estaba en su caravana. Brian decidió contarle todo a Sushi. Ella era una experta en ordenadores, así que intentaría preparar un ataque "hacker", en cuanto el muchacho descubriese en qué banco estaba el dinero.

Joshua estaba seguro de que unos misteriosos extraterrestres eran los causantes de la desaparición definitiva de todos los miembros de la tribu india de los Hopi

EL BOTÍN DEL ROBO

La caravana del indio reposaba en algún lugar del desierto. Saturno le indicó su paradero. La puerta estaba cerrada. Por suerte, pudo forzarla con el atizador de la chimenea de Sushi. En su interior encontró un hábito de monja y una bandeja en la puerta de la caravana, con el folleto de un banco. Brian se lo entregó a Sushi, para que recabase toda la información posible. Le contó a Gina todo lo que había descubierto, y regresó a hablar con Sushi. La caja de seguridad con el botín estaba en el banco Mojave. El indio había convencido a su hermana monja para ingresar el dinero, y sólo se podía acceder a los depósitos por medio de la huella digital. Cuando su hermana murió, no dudó en cortarla el dedo para recuperar el dinero. Si querían convertirse en millonarios, Gina debía disfrazarse de monja y utilizar el dedo en el mecanismo de seguridad. No parecía demasiado arriesgado, así que Brian regresó a recoger el hábito a la caravana. Por desgracia, cuando escapó de allí alcanzó a ver el coche de Gustav y Feodor. ¡Los hermanos Andretti también habían descubierto el paradero de Johnny el indio!



Las cosas se complicaban por momentos. Meditando la forma de deshacerse de una vez por todas de los matones, Basco concluyó que debía utilizar la descomunal fuerza de Oscar para reducirlos. Llevó el traje de monja a Gina, regresó a la locomotora y presionó la espita del vapor, para que la chimenea expulsase la estrella del sheriff. Se la regaló a Oscar, y le pidió que fuese a detener a los mafiosos. Para ello, tuvo que entregarle el rifle de Sushi. En su nuevo papel de guardián de la Justicia, el guardaespaldas de Mamá Dorita redujo a los matones y los encerró en la cárcel. Brian se apropió de sus pistolas y sus carteras, y se las entregó a Sushi. La documentación resultó ser falsa, pero la experta informática apenas necesitó unos minutos para averiguar la verdadera identidad de Gustav, que resultó ser un apasionado cinéfilo. Recordando el argumento de una película de Woody Allen, "Misterioso Asesinato en Manhattan", a Sushi se le ocurrió un rocambolesco plan: Brian recogió la grabadora MP3 de la mesa de Sushi, y grabó la voz de los mafiosos y de Gina. Utilizando un sintetizador de voz, llamaron a los hermanos Andretti y convencieron a los capos de que Gustav había matado a Gina y a Brian, y se habían quedado con el dinero del banco. Para redondear la trampa, Sushi obtuvo un resguardo falso del banco. Lo introdujo en la cartera de Gustav, y soltaron a los mafiosos. Los hermanos Andretti, al ver el resguardo, creyeron el montaje de Brian y Sushi, y acabaron con la vida de sus sicarios. Mientras, Gina se había disfrazado de monja y había recuperado los 20 millones de dólares.
No era el final que Basco había previsto para su espectacular aventura pero, qué demonios, después de lo que había pasado, prefería pasar el resto de su vida en compañía de Gina, antes que regresar a la aburrida vida de investigador en la Universidad de Berkeley. ¿Acaso vosotros no hubieseis hecho lo mismo?"
Ian Smith dejó el guión sobre la mesa y meditó durante unos instantes. Después extrajo el móvil de su chaqueta y marcó un número de teléfono.
"¿Quentin? Sí, mira, soy Ian Smith, de la productora. Oye, he encontrado algo que podría interesarte. Pásate esta tarde por mi despacho, ¿ok?"

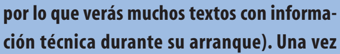
J.A.P.

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Anachronox

PC



Localiza en tu instalación del juego el siguiente archivo: \Anachronox\anoxdata\CONFIGS\Default.cfg. En una línea podrás encontrar la cadena set debug 0. Cambia ese cero por un uno (haz una copia de seguridad de ese archivo antes de modificarlo). Ahora puedes arrancar el juego de la forma habitual (comenzará en modo trazas, por lo que verás muchos textos con información técnica durante su arranque). Una vez dentro del juego, podrás tener acceso a la consola como suele ser habitual pulsando la tecla º (situada en el teclado normal a la izquierda del uno), ahí podrás insertar uno de estos trucos.

noclip: Atravesar paredes.

battlewin: Saltarse automáticamente las batallas.

Alone In The Dark: The New Nightmare

PC

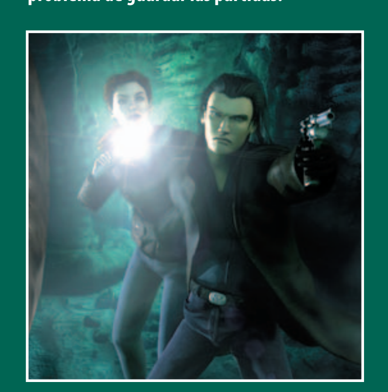
CHEAT MODE

Crea un nuevo acceso directo como copia del que crea el juego (o modifica el que trae el juego) al archivo ALONE4.EXE y añádele la cadena "wizardmaster" al final. (Por Ejemplo: C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster)

Una vez en el juego, vete a la pantalla del inventario y verás como aparece el menú de trucos, ahí podrás obtener muchas ventajas.

APROVECHAMIENTO DE ERRORES: "SALVADOS INFINITOS"

Llevando a Carnby, cuando dejas la entrada, comienza una escena de animación y encuentras a Edenshaw. Al final de esta escena te da un hechizo para salvar. Si salvas justo después de esta animación, y vuelves a cargar, la escena comenzará de nuevo. Repítelo las veces que desees, obtendrás cuatro posibilidades de salvado cada vez, que te resolverán el problema de guardar las partidas.



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

PC





ACCEDIENDO A SALAS

Este truco es muy útil cuando no sepas lo que te espera detrás de una puerta. Asegúrate en primer lugar de desbloquear la puerta, ya sea con una llave o mediante tu habilidad para ello. Haz que uno de tus hombres se tumbe y se coloque justo a la derecha pegada a la puerta. Coloca a otro de rodillas, por detrás de donde colocaste al otro tumbado. Pon a otro de pie, colocándolo detrás del que está de rodillas. Ahora tienes a tres soldados preparados para abrir fuego en cuanto se abra la puerta. Ponlos a todos ellos en modo Agresivos, las armas en ráfagas (Burst), y abre la puerta con el soldado que está tumbado. Cualquiera que se encuentre en la línea de tiro caerá rápidamente, incluso los "jefes" caerán rápidamente de esta manera.

COMENTARIOS DURANTE LOS CRÉDITOS

Pulsa y mantén pulsada la tecla de Mayúsculas [Shift] durante los títulos de crédito para poder oír los comentarios de los desarrolladores. Pulsa la tecla [Alt] durante esta secuencia para observar otra graciosa opción.

DINERO EXTRA

Vete a hablar con el reclutador dentro del cuartel general de la Hermandad del Acero, recluta algunos miembros nuevos, sal de la pantalla de reclutamiento, quítale la armadura a estos miembros y dásela al líder del grupo. Vuelve de nuevo al reclutador y elimina a los nuevos reclutas de tu grupo. Puedes reclutar más miembros ahora con nuevas armaduras. Una vez elimines al recluta de tu grupo, los reclutas son por decirlo así reseteados, permitiéndote reclutarlos de nuevo y usar sus armaduras. Repite el proceso hasta que tengas todas las armaduras que puedas (y te permitan andar). Ahora véndelas, puedes obtener así todo el dinero que necesites.

Operation Flashpoint

PC

Infinitos Juegos salvados: Si necesitas salvar más de una vez en una misión, entonces debes de borrar el antiguo salvado (o moverlo a otro directorio que uses de respaldo). El archivo se encuentra dentro del directorio Saved\Campaigns\1985 que encontrarás dentro de la carpeta donde instalaste el juego. Puedes usar ALT + TAB (Alt y Tabulador simultáneamente) para salir temporalmente del juego (sin cerrarlo), hacer la copia a otro directorio (es importante hacerlo) y posteriormente borrar el archivo. Luego vuelve a pulsar ALT + TAB de vuelta al juego y Escape para acceder al menú de pausa. Ahora podrás salvar de nuevo sin problemas. Este truco lo puedes usar todas las veces que sea necesarias.



Eurotour Cycling

PC

Vamos a la carpeta donde tengamos instalado el juego, y en la subcarpeta Scripts/Competicion, veremos un archivo que se llama ControlJuego.sb, hacemos una copia de seguridad de este archivo y lo abrimos con un editor Hexadecimal (como Ultra-Edit 32 que resulta fácil de manejar o el Bloc de Notas).

Una vez hecho eso, veremos una frase donde dice: MODIFICAR NOMBRES 1, cambiamos el 1 por un 0, lo guardamos, arrancamos el juego y entonces podremos jugar con todos los nombres reales tanto de los equipos como de todos los ciclistas.

Hay más parámetros modificables en este archivo y en los otros terminados con la extensión .sb que afectan a fichajes, viajes, premios etc..., pero a base de pruebas es como podemos conseguir casi lo que queramos.

Además en la misma carpeta Scripts podemos modificar el archivo ia.ini a nuestro gusto y a base de pruebas podemos conseguir que nuestros corredores hagan el 100% de esfuerzo durante toda la etapa sin cansarse (aunque esto tiene poca gracia porque ganas las etapas con varias horas de ventaja) o aumentar la energía recuperada con cada bidón de comida.

GANADORES DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

La siguiente persona ha ganado una camiseta del "Tips & Tricks Team" por enviar sus trucos y haber sido publicados en la sección: Sergio Rafael León Arencibia. Seguid enviando trucos que no hayan sido publicados en la revista y no olvidéis incluir vuestra dirección para que podamos enviaros el regalo.



¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».

DESPE

WANTED DEAD OR ALIVE



LA SOLUCIÓN TENÍA UN PRECIO

Dispuestos a finalizar el juego, uno de los más complicados que hemos visto últimamente, nos dejamos barba de tres días, superamos el asco a eso de mascar tabaco y a escupir como camellos, nos enfundamos nuestras botas camperas con sus correspondientes espuelas y engrasamos el viejo Colt de nuestro bisabuelo. Aquí tenéis el resultado.

Vamos a plantear este Patas Arriba de manera que solamente aquellos niveles que conlleven una dificultad de carácter estratégico, el uso de un objeto determinado o la colocación de los personajes en lugares estratégicos, sean objeto de una explicación detallada. Capítulos que son tutoriales para aprender a controlar a los personajes, o aquellos que se basan en el uso de nuestras armas de fuego, no serán explicados de forma exhaustiva.

Hemos conseguido escapar, tras liberar a Doc de la horca y ya es hora de que nuestro amigo pueda recuperar todas sus pertenencias que están en la casa del pantano.





Mapa del capítulo 4.



Kate está secuestrada en uno de los camarotes de este enorme barco de vapor. Acceder al mismo será harto complicado, pues los alrededores están repletos de enemigos.

Capítulo 4

NOMBRE: ¡Que lo Cuelguen!
DURACIÓN APROXIMADA: 20 minutos
NIVEL DE DIFICULTAD: Moderado
OBJETIVOS DEL EPISODIO:

- Explosionar el carromato de McCoy
- Liberar a McCoy de la horca
- Impedir que el sacerdote llegue a la horca.

Cooper y Sam llegan a la ciudad justo en el momento en que están a punto de ahorcar a Doc McCoy por estafa y solamente Dios sabe cuántos delitos más. El tiempo corre en contra de ellos así que hay que actuar con rapidez. Nada más comenzar el nivel, aparecerá el reverendo que le va a dar la extremaunción a Doc antes de ser colgado. Ni que decir tiene que hay que "pedirle" que no lo haga, de lo cual se encargarán el certero puño de Cooper y las cuerdas de Sam.

Para acabar con el guardia que hay patrullando por la entrada de la ciudad, dirigiremos a ambos hacia la caseta que hay en las afueras y cuando, en su patrulla, nos haya dado la espalda, acabaremos con él usando el revólver de Cooper, lo que atraerá a varios guardias que se quedarán mirando el cadáver. Momento que aprovecharemos para usar a los dos personajes para terminar con ellos. El objetivo ahora es conseguir el barril de TNT que está custodiado en un corral por un guardia. Usando el cuchillo terminaremos con él, así como con dos guardias que hay vigilando el camino. Para que no nos vean, recorreremos el camino arrastrándonos por el suelo.

Ahora Sam tiene vía libre para coger el barril y usarlo en el carromato verde que hay al este de la ciudad.

La explosión atraerá a la práctica totalidad de la gente que está presenciando el ahorcamiento de Doc. Aprovecharemos para movernos por el perímetro de la ciudad y llegar a la plaza central. Usando a Cooper, pasaremos a cuchillo a los dos guardias que han quedado custodiando a Doc y liberaremos a éste. Ya solamente resta entrar en el edificio del sheriff, que está dormido, para recuperar las pertenencias de McCoy y encontrar tres caballos y sacar de allí a los tres personajes.

Capítulo 6

NOMBRE: Apuestas Elevadas
DURACIÓN APROXIMADA: Unos 35 minutos
NIVEL DE DIFICULTAD: Moderado
OBJETIVOS DEL EPISODIO:

- Entrar en la ciudad
- Liberar a Kate del barco a vapor.
- Salir de la ciudad a caballo.

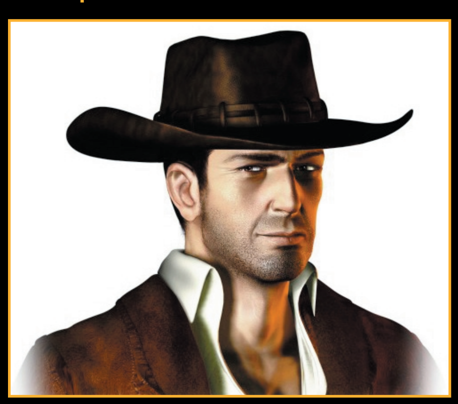
La bellísima Kate O´Hara es la siguiente persona que Cooper quiere enrolar en el equipo y, como no podía ser de otra manera, está en una situación más que comprometida. Las trampas con las cartas, a las que tan acostumbrada está, la han metido en un buen embrollo que acabará realmente mal si no conseguimos rescatarla.

De momento está amordazada y atada en un camarote del barco de vapor que hay en el puerto de la ciudad y hasta allí tendremos que llegar para, a continuación, escapar con vida de la ciudad.

Vamos a dividir este nivel en dos partes, la primera sobre cómo llegar al barco y la segunda sobre cómo salir de él.

En cuanto a la forma de llegar al barco hay dos opciones, aunque las dos tienen el mismo protagonista: la oscuridad. La ciudad cuenta con muchos rincones sin iluminación desde los que nuestros personajes son prácticamente invisibles, así como los cuerpos que vayan dejando a su paso. La primera forma de acceder al barco es algo más elegante pero difícil de llevar a cabo, pues hay que avanzar poco a poco con Cooper y su inseparable cuchillo, acabando uno a uno con todos los guardianes del lado izquierdo de la ciudad hasta ►

Cooper



Cooper es, sin duda, el personaje al que más utilidad vamos a dar, hasta que Sánchez se una al grupo, momento en que pasará a un segundo plano, salvo en los niveles en los que perdamos el control del mexicano. Por varias razones, Cooper es el personaje más polivalente. Primero, su destreza con el cuchillo le permite acabar con enemigos, cuerpo a cuerpo o a distancia, de una forma silenciosa y sin llamar la atención del resto de adversarios. Al poder recoger cuerpos, puede ocultar el rastro de muerte que va dejando, sus puños son un arma infalible cuando se trata de dejar fuera de combate a los adversarios, sin acabar con su vida y, por último, el revólver es el arma más rápida disparando y tiene la peculiaridad de, con una Acción Rápida, elegir tres objetivos en vez del único al que están limitados el resto de personajes del grupo.

Por último, Cooper puede escalar paredes y muros que el resto no pueden, lo que le permite infiltrarse en lugares en apariencia, inaccesibles.



Doc puede lanzar sus pociones de gas por encima de muros, lo que nos da la oportunidad de dejar fuera de combate a varios enemigos sin problemas.

llegar al puerto. La segunda es por la fuerza, es decir, llamando la atención con un tiro al aire y esperando con los tres personajes, Cooper, Sam y Doc en un lugar oscuro. Cuando lleguen los enemigos los abatiremos a tiros. En el balcón de una de las casas hay una caja con tres balas de precisión para Doc que nos serán francamente útiles. Si elegimos esta opciones, también tendremos que llegar al lado izquierdo del puerto, donde hay una pequeña caseta que nos servirá de escondrijo inicial.

La primera manera de rescatar a Kate es hacer que los tres personajes accedan al barco, sin ser vistos, haciendo uso de los troncos apilados en la proa del mismo. Una vez en el interior del barco, el capitán hará sonar la alarma, lo que atraerá a más guardias cerca del barco, hasta un total de siete u ocho. Tras liberar a Kate, abriendo la puerta con las ganzúas de Doc y usando el cuchillo de Cooper, saldremos con este último y cortaremos las cuerdas del bote salvavidas, dejando fuera de combate a tres de nuestros enemigos. Luego, con Doc lanzaremos dos frascos de gas adormecedor al resto de guardianes con lo que solamente restará bajar elegantemente por la pasarela y, con el cuchillo de Cooper, darles las buenas noches definitivas a todos. Encontrar cuatro caballos, a continuación será tarea sencilla y solamente restará salir por el sur de la ciudad al galope.

La segunda forma de entrar al barco tiene como protagonista indiscutible a Sam. Primero lo acercaremos a los troncos apilados, lugar desde el que proyectaremos el lanzamiento de un cartucho de dinamita, de forma que caiga justo detrás de los tres guardias que hay al pie de la pasarela del barco. Tras dejarlos fuera de combate o matarlos, correremos a la caseta, atrayendo la atención de varios guardias. Usando la técnica de llevarlos a una esquina, acabaremos con ellos. Con el camino libre para entrar al barco, colocaremos en la parte superior de la escala de popa el saco con la serpiente e introduciremos a los tres personajes en el barco. Al sonar la alarma, varios enemigos subirán por la escala sufriendo el mordisco mortal de la serpiente. Ejecutando algunos disparos al aire, haremos que suban el resto de los guardianes a los que eliminaremos fácilmente.



Mapa del capítulo 6, en el que liberaremos a Kate.



Sam



El perfecto socio para Cooper, pues sus habilidades se complementan al cien por cien. Primero, su Winchester tiene, además del doble de balas, mucho más alcance que el Colt de Cooper, aunque es más lento disparando. Después, puede lanzar cartuchos de dinamita a grandes distancias y de forma certera, pudiendo acabar con varios enemigos a la vez. Su habilidad con los nudos, le permite amordazar a adversarios aturdidos para que no molesten más. Dispone también de un saco, con una cobra en su interior, el cual, usado con destreza, puede acabar con muchos enemigos, por ejemplo, al borde de una escalera, justo tras una puerta... lugares en los que los adversarios no tienen tiempo de evitar la mortal mordedura. Sam conoce también el funcionamiento de las ametralladoras Gatling, aunque solamente puede usarlas montadas sobre el trípode, al no tener tanta fuerza como Sánchez. Por último, experto en demoliciones, si encuentra un barril de TNT, puede volar por los aires edificios.

Capítulo 8

NOMBRE: En la Guarida del León

DURACIÓN APROXIMADA: 40 minutos aproximadamente

NIVEL DE DIFICULTAD: Moderado

OBJETIVOS DEL EPISODIO:

- Atar y amordazar a todos los vaqueros.
- Procurar que no muera nadie.
- Entrar en la oficina del mariscal.

La dificultad de este nivel estriba en que no podemos matar a ningún enemigo, sino noquearlos y amordazarlos, con una preocupación doble por nuestra parte, ya que habrá que evitar llamar la atención de éstos al acercarnos para poder atacar y, después, esconder conveniente a aquellos que hayamos derribado.

En este nivel, los cuatro personajes serán esenciales, pero sobre todo, el tandem Cooper/Sam será el óptimo para avanzar. Comenzaremos por esconder a Sam y a Cooper en la caseta de la entrada. Esperaremos a que el guardia de la puerta nos dé la espalda y lo



Para acabar con esos dos adversarios que están parapetados en el interior de la habitación, debemos lanzar al interior de la misma un buen cartucho de dinamita con nuestro personaje: Sam.



Doc McCoy puede acabar con varios de los enemigos, si se esconde en el campanario y usa sus balas de precisión, como un francotirador. Sin duda, esta habilidad resulta muy útil para preparar emboscadas.



Mapa del capítulo 8.

golpearemos y ataremos, para meterlo luego en la caseta. En el camino hay dos mexicanos más, uno de ellos a caballo y el otro a pie. Cuando el que está a caballo gire hacia la izquierda, atacaremos al otro por detrás, evitando correr pues el ruido de nuestras pisadas lo alertaría.

El guardián del caballo no representa problema pues en cuanto nos ve, comienza a bajar del animal, tiempo suficiente para acercarnos y acabar con él. Una vez escondidos en la caseta estos dos últimos, moveremos el caballo al comienzo del nivel, pues también alerta a los enemigos.

Seguiremos hacia la izquierda hasta llegar a otra caseta, con un vaquero en la puerta y otro moviéndose por el camino. Nos acercaremos arrastrándonos por el borde de la pantalla con Cooper y lo golpearemos, ataremos y esconderemos en la casa, calculando el tiempo que tarda el otro vaquero en realizar su camino.

Cuando éste último regrese, se extrañará de que su compañero no esté en su puesto y correrá a alertar al resto. Lo mejor es permanecer dentro de la caseta hasta que se tranquilicen las cosas. En el momento que reinicie su patrulla normal, esperaremos el momento en que dé la vuelta, al llegar a la casa, para salir de la caseta y noquearlo.

Usando a Doc y sus pociones de gas, dejaremos fuera de combate a los dos guardianes que hay al otro lado del puente de madera de forma simultánea y luego, con Sam, los amordazaremos.

Es el momento de llevar a cabo una acción conjunta. Por un lado, haremos que Cooper se introduzca en el complejo trepando por una pared que hay en el lado de la izquierda, mientras que llevaremos a los otros tres miembros del equipo de vuelta a la caseta de la entrada y, usando los encantos de Kate, haremos que los dos guardianes que están en la puerta del edificio se acerquen, para acabar recibiendo una dolorosa patada.

La parte más peligrosa le toca a Cooper pues tiene que limpiar la entrada de enemigos, teniendo en cuenta varias cosas que dificultan la labor. La primera, que el jefe de los secuaces se mueve por toda la hacienda controlando que sus hombres estén en su sitio de vigilancia y, de no hacerlo, dará un disparo de alarma y todos se pondrán a buscar a los intrusos; segundo, que prácticamente toda la zona está vigilada en algún momento por la mirada de los atentos guardianes de forma que elegid bien los movimientos; y tercero, que si en algún momento corremos, se acabó.

Nos fijaremos pues, hacia donde dirige la mirada el mexicano sentado y cuando esté atento a su izquierda, nosotros correremos por la pared del patio, pasando por detrás del carro, hasta quedar a su espalda. Nos acercaremos andando y, tras usar nuestros puños, lo llevaremos al pequeño habitáculo por el que entramos tras escalar la pared. Seguiremos golpeándolo hasta que tenga sobre su cabeza cinco estrellas, lo que nos dará tiempo suficiente para meter a Sam en la fortaleza y amordazar al guardia.

Usaremos la misma técnica para acabar con el resto de guardianes. Recordando al vaquero que está paseándose. De vez en cuando habrá que esconderse hasta que se tranquilicen las cosas, y para ello usaremos la caseta de la derecha, la que está justo a lado de la torre con el contenedor de agua.

En el momento en que las puertas estén libres, introduciremos al resto del equipo hasta la caseta en cuestión. Kate es ahora el mejor personaje para noquear a los enemigos ya que, los que restan no se mueven de sus sitios ni en momentos de alerta. Usando de nuevo la posibilidad de seducirlos, nos acercaremos a ellos y les propinaremos una buena patada. Ahora Sam podrá amordazarlos y Cooper llevarlos hasta la caseta.

Finalmente, para eliminar a los dos enemigos de los establos, usaremos las pociones de gas de Doc junto con el globo de cuero. Cuando esté sobre ellos, con las balas de precisión lo haremos explotar. Tras atarlos y amordazarlos, recogeremos las pociones de gas del suelo y el barril de TNT.

Usando el barril de TNT volaremos por los aires la puerta que lleva al patio interior de la hacienda para luego pasar a escondernos. Un buen truco es colocar un cuerpo atado al otro lado de los restos de la puerta, con lo que irán pasando los enemigos de uno en uno, pudiendo usar los puños de Cooper con más tranquilidad que si vienen todos a la vez.

Haremos esto hasta que solamente queden dentro los únicos dos secuaces que no pican con el truco. Acabar con ellos será coser y cantar pues las columnas y el resto de obstáculos dificultan su visión, cosa que aprovecharemos para acercarnos.

DOC ES EL FRANCOTIRADOR DEL GRUPO, CON SUS BALAS DE PRECISIÓN, LO QUE NOS PERMITE APOSTARLO EN UN LUGAR SEGURO PARA ACABAR CON LOS ENEMIGOS

Doc



Doc McCoy es el más peculiar de todos los personajes, pues sus habilidades rayan lo excéntrico. Para empezar, su arma tiene un alcance similar al del Winchester, con una cadencia de disparo mucho mayor. Además, ha sido adaptado por Doc de manera que pueden usarse unas balas de precisión, de fabricación casera, con mucho más alcance de lo normal, lo cual convierte a Doc en el francotirador del grupo. Las pociones de gas son la mejor baza de Doc pues, si logramos acercar a nuestro personaje hasta un grupo de enemigos sin que lo vean, y lanzamos uno de estos recipientes en medio de todos ellos, los dejará sin sentido durante varios minutos, tiempo suficiente para que se acerque Cooper, por ejemplo, con el cuchillo y acabe con ellos definitivamente. Las pociones disponen de un segundo uso, que se realiza en conjunción con un globo de helio, construido en cuero, al que Doc puede atarlas para acabar con enemigos a grandes distancias, haciendo explotar el globo en el momento adecuado con su pistola.

Pero sin duda, la habilidad de Doc que más agradece el resto del grupo es la de primeros auxilios, pues con unos cuantos vendajes, es capaz de colocar al máximo los puntos de vida del personaje al que se los esté aplicando.

Por último, McCoy puede construir un espantajo con su abrigo y su sombrero, haciendo creer a los enemigos que es él mismo y distrayendo la atención de éstos, que abrirán fuego sobre el señuelo, momento que se puede aprovechar para lanzar una de las pociones.


En esta almena se reúne un gran grupo de soldados. Las pociones de Doc serán nuestra mejor baza, junto con el cuchillo de Cooper.


Para poder liberar al bueno de Sánchez, primero hay que volar la puerta de la prisión en mil pedazos. Para ello usaremos un barril de TNT.


El mapa inferior nos mostrará dónde hay objetos y enemigos, las zonas que Cooper puede escalar, el resto del grupo, caballos, etc...

Kate



Peculiar cuando menos esta belleza, y comodín en todos los niveles sin llegar a tener importancia capital como personaje. Mientras que hay habilidades que nunca llegan a usarse como el reflejo del espejo o las cartas de póker, hay otras que serán de gran utilidad, como la insinuación, muy útil para dejar fuera de combate a enemigos que se encuentran en solitario, si hacemos uso de la patada cuando estén cerca nuestra. La pistola, con sus tres balas, es una pequeña ayuda si disparamos con varios personajes a la vez, aunque resulta prácticamente inútil en solitario.

Una vez en la parte superior del edificio, veremos una puerta que está flanqueada por dos enemigos. Será el momento de grabar la partida pues hay que llevar a cabo una acción arriesgada que deberemos repetir algunas veces hasta que nos salga. Se trata de utilizar a Sam y su cartucho de dinamita, haciendo que el explosivo caiga en la puerta para dejarlos fuera de combate con la explosión. Si el cartucho queda muy cerca podrá matarlos, de ahí que haya que grabar la acción.
Tras acabar con los pocos guardias que vendrán ante el ruido de la explosión, usando a Kate y Cooper y la opción de Acción Rápida (El Reloj de la parte inferior de la pantalla) para poder moverlos a la vez, podremos entrar en el despacho del mariscal Jackson con lo que finalizará este complicado capítulo.

Capítulo 12

NOMBRE: Escape de El Paso
DURACIÓN APROXIMADA: Unos 90 minutos
NIVEL DE DIFICULTAD: Moderado
OBJETIVOS DEL EPISODIO:
- Informar a todos los miembros del equipo de la situación
- Encontrar cuatro caballos
- Salir de la ciudad

Hemos sido acusados, erróneamente, de cometer un asesinato, por lo que debemos escapar cuanto antes de la ciudad de El Paso, que se encuentra fuertemente vigilada. Comenzamos usando a Cooper, con el que liquidaremos al vaquero que está paseándose por el patio interior de la casa, ocultándonos en una de las puertas y esperando que pase de largo, momento en que le lanzaremos el cuchillo. Cruzaremos la calle, evitando ser descubiertos y lanzaremos el cuchillo en dirección del guardián que está enfrente de la puerta del salón. Rodearemos ahora el grupo de edificios que hay a nuestro lado e iremos al encuentro de Sam. Tras un corto diálogo en el que se explica la cruda situación, esconderemos a Sam en el edificio más cercano y, con Cooper correremos en dirección sur.
Tan pronto como el guardia pase el pequeño granero, giraremos la esquina a toda velocidad y lo mataremos lanzándole el cuchillo (recomendamos aquí una acción rápida para no perder tiempo apuntando con el cursor. Tras esto, seguiremos en dirección sur.
Lo siguiente es limpiar completamente de enemigos el patio de la hacienda que hay al sur de la ciudad. Primero, acabaremos con el que está patrullando la entrada en una ruta regular; cuando se aleje de nosotros nos colocaremos cerca del portón y esperaremos a que vuelva para darle de nuevo uso a nuestro cuchillo. Esta acción atraerá la atención de otros soldados a los que mataremos de la misma manera. Nos moveremos hacia el interior del patio, caminando pegados a la pared del edificio y con otros dos guardias, bien con el cuchillo, bien con el revolver. Es ahora el momento de informar a otros miembros del grupo de la situación y para ello, hay que volver hacia el norte, lo cual no debería ser demasiado difícil si hacemos uso de la cobertura que nos ofrece la diligencia que pasa regularmente por la calle. Colocándonos a su derecha, pasaremos desapercibidos ante la atenta mirada de los guardias que están a las puertas de la entrada principal de la enorme fortaleza que hay al norte.
Cuando lleguemos a la parte más elevada de la ciudad, nos esconderemos en uno de los edificios vacíos que haya en el lado derecho.
La parte frontal de la iglesia es nuestro siguiente punto. Uno de los soldados está de patrulla y su ruta le aleja de la iglesia, por el lado izquierdo en dirección norte. Lo eliminaremos tan pronto alcance el punto más alejado. Para hacer esto, saldremos del edificio en el que estamos a cubierto y le clavaremos el cuchillo por la espalda (atención con no correr pues llamaríamos su atención antes de tiempo y le daríamos la oportunidad de abrir fuego contra nosotros).
A continuación, nuestro siguiente objetivo será el guardia que está justo a las puertas de la iglesia, al que despacharemos, de nuevo, con nuestro cuchillo cuando mire hacia el lado contrario al que nos encontramos. Seguiremos la pared de la iglesia en dirección noroeste donde encontraremos a Doc McCoy. Con su habilidad de forzar cerraduras abriremos las puertas de la iglesia y subiremos al campanario donde recogeremos la caja con balas de precisión, que usaremos contra los guardias que están reunidos alrededor de la fuente.
Ahora podemos realizar un truco que nos permitirá acabar con numerosos enemigos de una forma sencilla y carente de peligro. Colocaremos a Sam en la parte superior de la torre de agua que hay al lado de los raíles y lo tumbaremos. Realizaremos con él un disparo al aire, lo que atraerá a varios grupos de guardias que comenzarán a subir por la escalera, con lo que no tendremos más que disparar alegremente en cuanto lleguen a nuestra altura.
Solamente resta Kate por unirse al grupo y podremos encontrarla en la esquina sureste de la ciudad. Para llegar hasta allí será necesario eliminar a varios enemigos que se encuentran de camino. A los dos del "Railroad Hotel", edificio que puede reconocerse sin problema, les lanzaremos una de las pociones de gas de Doc; al del tejado lo abatiremos con una bala de precisión y para los últimos, usaremos a Cooper y su valioso cuchillo. Tras esto, tendremos camino libre hasta Kate.
Ahora resta encontrar el camino de vuelta con todos los personajes. Iremos de vuelta hasta la iglesia y a lo largo de la calle principal hasta el patio que hay al sur, donde acabamos con todos los guardias usando a Cooper. Ahí encontraremos tres caballos, pudiendo robar el cuarto del interior de la estación, que estará prácticamente vacía debido a la limpieza que hicimos previamente desde la torre de agua. Con todos los personajes a caballo, huiremos de la ciudad por la parte sur de la calle principal.

Capítulo 13

NOMBRE: Los Muros de Fortezza
DURACIÓN APROXIMADA: Unos 80-90 minutos
NIVEL DE DIFICULTAD: Difícil
OBJETIVOS DEL EPISODIO:
- Adentrar a Cooper en la prisión, usando la fuerza si se precisa.
- Matar a los tres oficiales
- Liberar a Sánchez
- Escapar con vida del lugar.

Una cosa antes de empezar la explicación del capítulo: Este nivel es de los más complicados del juego y será completamente necesario no perder los nervios y avanzar de forma lenta y sistemática pues, el menor error de cálculo y acabaremos como un colador. Empezaremos eliminando al soldado que cruza por nuestra posición, usando primero el reloj musical para llamar su atención y luego el cuchillo de Cooper.
Ahora enviaremos a este personaje hacia el sur, donde encontra-



Conviene estudiar bien los movimientos antes de hacer nada, ya que un paso en falso puede dar al traste con toda la misión.



En este jardín del nivel 15, Kate conseguirá un vestido de campesina lo que la permitirá pasar desapercibida entre los enemigos.



La bella Kate, vestida de bailarina de Can-Can, distraerá a Carlos, el secuaz de El Diablo, mientras que el resto del grupo asalta su despacho.

remos al frente de un pequeño granero. Si ya tenemos suficiente dominio con el cuchillo, podremos intentar matarlos con este arma, aunque la forma más rápida y segura será con una Acción Rápida basada en nuestro revólver, aunque después deberemos escondernos rápidamente, hasta que la alarma del resto de guardianes desaparezca. Convendría guardar los cadáveres en el granero y no olvidarse de recoger las pociones de gas y el barril de TNT próximos a la cabaña.

Ahora hay que adentrarse en la fortaleza y conseguir que Cooper acabe con los tres oficiales al mando. Usaremos a Doc para apoyarle en este trabajo, aproximándonos con los dos personajes hasta la torre central del muro derecho, que Cooper puede trepar sin problemas. A los mandos de Doc, lanzaremos una primera poción a los tres guardias apostados en la almena. Después, con Cooper, realizaremos un tiro al aire para atraer a más soldados al mismo sitio y usaremos otra poción; así hasta tres veces, momento en el que subiremos con Cooper y acabaremos con todos usando el cuchillo.

Solamente quedará uno en la almena de la esquina superior, al que nos acercaremos arrastrándonos por el suelo y mataremos lanzando el cuchillo.

En este proceso hay que evitar gastar todas las pociones de gas pues necesitaremos al menos dos en momentos posteriores del capítulo.

Si no hemos acabado con los tres oficiales en la anterior etapa de lanzamiento de pociones, será el momento de hacerlo. Uno de ellos debería estar patrullando el interior de la fortaleza, mientras que otro estará a las puertas de la casa grande. Nos aproximaremos con cuidado al primero y acabaremos con él lanzándole el cuchillo. Para acercarnos al otro podemos usar como cobertura la falta de visión que le provocan los dos cañones que hay frente a él.

Un poco hacia la izquierda, en el edificio que está cerca de la verja, nos esconderemos en espera de que llegue el tercer oficial que está acompañado de algunos hombres. De vez en cuando, sin embargo, se acercará en solitario, momento que aprovecharemos para clavarle el puñal en la espalda.

Para el resto de soldados usaremos la habilidad de seducción de Kate y sus dolorosas patadas. Será en este momento el turno de Sam y de Doc McCoy, que se encuentran en el exterior del edificio.

Primero acabaremos con los tres soldados que hay a las puertas, usando sus armas de fuego. Después volaremos en pedazos las puertas, usando el barril de TNT que recogimos previamente. Aparecerán gran número de enemigos que despacharemos situando a los personajes justo a la derecha de las puertas recién demolidas.

Para acabar con el resto de soldados, utilizaremos una pequeña trampa; montaremos con Doc un espantapájaros que llamará la atención de los soldados, justo en dirección contraria en la que están los dos personajes, por lo que podremos abatirlos sin ningún problema bien con nuestras armas, bien con las pociones de gas de Doc. Los dos últimos soldados, situados en las almenas no serán obstáculo si usamos las balas de precisión de McCoy.

Una vez dentro, reuniremos a Cooper, Sam y Doc y los llevaremos hasta las celdas del ala derecha. La estrategia aquí es tan sencilla como acabar sistemáticamente con todos los soldados con que nos crucemos. Si la situación se vuelve demasiado peliaguda, siempre podremos escapar por las puertas de la prisión y esperar que nos sigan. No hay que olvidar recargar las armas siempre que sea posible y recoger las pociones de gas.

Con Doc, forzaremos la cerradura de la verja y accederemos al edificio que hay junto a las celdas, donde encontraremos un botiquín. Habrá que hacer todo esto andando pues, en el momento en que corramos, llamaremos la atención del resto de soldados.

Llegados a la zona de celdas individuales, nuestra mejor baza es juntar a todos los soldados, que se encuentran separados entre sí por dichas celdas, en un solo grupo, lo que nos permitirá noquear a todos con una sola poción de gas de Doc. Para ello, seleccionaremos a Sam y lo colocaremos en el pasillo que hay a la izquierda de las celdas.

Realizaremos un disparo al aire, lo que llamará la atención de todos los guardias que irán justo al punto donde Sam abrió fuego. Seleccionando a Doc, lanzaremos una poción y finalizaremos la acción con el cuchillo de Sam. Con el camino libre, moveremos a Doc hasta la celda donde se encuentra encerrado Sánchez y, forzando la cerradura, conseguiremos dejarlo libre, restando solamente salir de allí.

Capítulo 15

NOMBRE: Bailando con el Diablo
DURACIÓN APROXIMADA: 70 minutos
NIVEL DE DIFICULTAD: Moderado
OBJETIVOS DEL EPISODIO:

- Hacer que Kate consiga trabajo como bailarina
- Mover a todos los personajes al interior del Salón.
- Usar a Doc McCoy para forzar la caja fuerte.

Comienza el capítulo con Sánchez y Kate al norte de la ciudad. De momento podemos dejar al resto de los personajes en el punto de partida pues no los necesitaremos hasta más adelante. Usaremos a Sánchez para abrir fuego sobre los enemigos que hay nada más doblar la esquina y acto seguido, nos meteremos en la pequeña casa de barro. Llamaremos la atención del resto de guar-

Sánchez

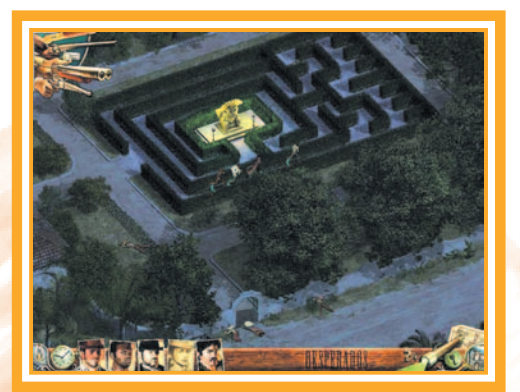


Con permiso de Cooper, el mejor personaje del juego. Su arma tiene la peculiaridad de poder impactar en varios enemigos a la vez (y en los miembros del grupo) al afectar un área. Solamente tiene dos cartuchos, pero el daño que puede hacer con cada uno es enorme. Otra razón que lo convierte en nuestro personaje favorito es que puede coger los cadáveres de dos en dos, lo que le permite limpiar las huellas del grupo más rápidamente que Cooper. Lanzando piedras es un maestro y puede dejar fuera de combate a cualquier enemigo que se encuentre al alcance de su poderoso brazo. Luego tiene otras habilidades, como la de la botella de tequila, la siesta y el golpe giratorio, que son poco prácticas, pero todo eso se suple con dos aspectos que realmente han hecho que nos enamoremos de este enorme mexicano. Por un lado, puede agarrar una ametralladora Gatling y caminar impasiblemente por cualquier lugar mientras arrasa con todo lo que se encuentra a su paso. Él sólo es capaz de exterminar a más de veinte enemigos si dispone de uno de estos artilugios. Por el otro, puede defenderse en el interior de los edificios, contra tres enemigos como máximo. A partir del nivel en que tomamos el control de Sánchez, esta última habilidad nos dará la posibilidad de limpiar los escenarios de guardias, disparando al aire para atraer la atención de los enemigos y adentrándonos en la casa, esperando que atraviesen la puerta en busca de su perdición. Una de las joyas del grupo.

LA HABILIDAD DE SÁNCHEZ DE DEFENDERSE EN EL INTERIOR DE LOS EDIFICIOS ES PERFECTA PARA LIMPIAR LOS ESCENARIOS DE ENEMIGOS



La casa que está al sur de la iglesia, en el nivel 16, será el lugar perfecto para que se oculten Sánchez y el resto del grupo.



Sánchez será el único personaje que pueda mover la enorme estatua que oculta la entrada al pasadizo que lleva al banco.



El banco se encuentra protegido por guardias del ejército y sólo podremos acceder a través del pasadizo cuya entrada está en la esquina noreste.

dianes para que se metan en la casa, momento en que aprovecharemos la habilidad del enorme mexicano de expulsar de los edificios a los enemigos. Después, correremos dirección sur y nos esconderemos tras la pared esperando que venga un último enemigo al que abatiremos con la escopeta.

Ahora seleccionaremos a Doc, que está esperando al lado de la iglesia y lo llevaremos hacia el norte, donde encontraremos un grupo de pociones de gas, muy útiles para momentos posteriores. Después, forzaremos la cerradura que lleva al jardín de la hacienda, donde se encuentra el vestido que, muy pronto vestirá Kate. Esperaremos a que el guardia que hay allí camine en dirección oeste, haciendo que el miembro femenino del grupo le propine una patada en sus partes nobles. Aunque sea un poco cruel, deberemos matarlo a base de patadas para evitar que se levante minutos después.

Ahora lanzaremos una piedra con Sánchez al vaquero que está de pie junto al muro, finalizando la tarea con las patadas de Kate. A continuación, reuniremos a los tres héroes en la iglesia donde comenzó Doc el capítulo.

Es el momento de controlar a John Cooper. Esperaremos el momento oportuno para acercarnos al mexicano que está merodeando por el muro. Después haremos lo propio con el otro gringo que está durmiendo en el edificio de enfrente. Llevaremos ambos cuerpos al interior de uno de dichos edificios. La siguiente víctima es un vaquero que está patrullando arriba y abajo en la parte noreste. Una vez veamos que reinicia su ruta y se dirige hacia arriba, le clavaremos el cuchillo por la espalda. Otro enemigo nos estará esperando en el edificio al oeste del salón. Tendremos cuidado de no caminar sobre el suelo de madera porque hace mucho ruido y podría descubrirnos.

Volveremos al punto inicial de Cooper y elegiremos el momento oportuno para cruzar la calle en dirección sureste para eliminar al guardián que está junto a la caja de madera al doblar la esquina. Cogeremos a Doc y lo situaremos tras el edificio que hay detrás de la iglesia. Desde allí lanzaremos una poción de gas que aturdirá a dos vaqueros. Esta acción alarmará a un mexicano que se acercará a ver qué pasa. Con otra poción caerá al suelo redondo. Ahora cogeremos a Sánchez al que introduciremos en el edificio para que eche a patadas de allí al enemigo que está dentro.

El enemigo que está de pie al otro lado del edificio aún no sospecha nada y deberíamos usar a nuestro mexicano y su arma de fuego para acabar con él antes de que dé la alarma.

Una vez reunamos a Cooper con Doc y con Sánchez, usaremos el cuchillo para matar a los enemigos inconscientes. Para asegurar la posición, sería recomendable introducir a Sánchez en todos los edificios adyacentes y finalizar la tarea con Cooper. En esta zona hay objetos útiles en el interior de las casas, por lo que el mini-mapa será de gran utilidad dando la situación exacta de estos.

Nuestro siguiente objetivo es el salón. A los mandos de Kate, que ya se ha puesto la indumentaria de un ciudadano normal, haremos que baile para la distracción de Carlos, el jefe de los bandidos, lo que nos llevará a un siguiente punto, algo complicado de llevar a cabo, por lo que recomendamos guardar la partida antes de hacer nada, por si es necesario repetir.

Colocaremos a Doc de manera que la trayectoria de uno de sus globos con poción, cruce el tejado del salón. Ahora, con un intervalo de tres segundos, lanzaremos dos globos. Inmediatamente programaremos una Acción Rápida para disparar al primer globo con una bala de precisión. Tan pronto como el primer globo alcance el techo, activaremos la Acción Rápida y volveremos a programar la misma, para repetir la acción.

Dos o más enemigos deberían yacer inconscientes en el suelo. Con Sánchez, nos subiremos al tejado del edificio de enfrente y lanzaremos dos piedras a la cabeza de los dos mexicanos que hay patrullando el salón.

Seleccionaremos a Cooper para acabar con los secuaces inconscientes. Después, lentamente, nos introduciremos en el patio y le lanzaremos el cuchillo a un mexicano que está mirando por la ventana, lascivamente, los movimientos de la bella Kate. Después subiremos al balcón superior en espera de que Doc fuerce la cerradura que nos da paso al primer piso del edificio. Llamaremos la atención del guardia que está en el pasillo y correremos hacia la puerta de fuera, donde lo esperaremos con nuestro cuchillo. Solamente quedarán dos guardianes más en el despacho de Carlos. El primero se alertará con el ruido de los pasos sobre el suelo de madera, y podremos matarlo de la misma manera que al del pasillo. El segundo caerá ante nuestro cuchillo, cuando se lo lancemos nada más entrar en la habitación.

Llevaremos a todos nuestros personajes al despacho de Carlos y usaremos a Doc para forzar la cerradura de su caja fuerte, lo que completará este capítulo.

Mia



El último de los personajes que se une al grupo. Es la más joven de los seis y la más rápida corriendo. Su mejor habilidad, junto con la posibilidad de esconderse en los barriles, es la de disparar dardos venenosos con su cerbatana, que vuelven locos a los enemigos haciendo que se ataquen entre sí, para luego caer sin sentido al suelo. Su mono, junto con los cacahuetes puede ser útil en alguna ocasión, pero serán las menos. Aparte de la habilidad anteriormente mencionada, será un peligro para la misión más que otra cosa pues con el primer tiro que reciba, será historia.

Capítulo 16

NOMBRE: Un Puñado de Dólares
DURACIÓN APROXIMADA: Unos 140 minutos
NIVEL DE DIFICULTAD: Difícil
OBJETIVOS DEL EPISODIO:

- Liberar a Kate de la situación peligrosa
- Usar a Sánchez para mover la estatua hacia el Noreste.
- Reptar por el pasadizo secreto hasta el banco.
- Llevar los tres sacos de oro al punto de encuentro acordado.

Comenzamos el capítulo junto a la iglesia de la parte oeste del mapa. Primeramente, ocultaremos al grupo en el edificio justo debajo de la iglesia y esperaremos unos instantes hasta que tengamos la oportunidad de acabar con el primer guardia, apoyado en el muro, con el cuchillo de Cooper y, acto seguido, haremos lo mismo con otros dos guardias que en su ruta, pasan justo por la puerta donde está el grupo, antes de que den la alarma al ver el cadáver del primero.

Meteremos a todos los personajes en un edificio vacío y llamaremos la atención de la gente con las pistolas para luego hacer que entren en el mismo, usando así la habilidad de Sánchez y limpiando el escenario sin problemas.

Ahora nos desplazaremos hacia la iglesia. Los soldados patrullan en parejas, lo que dificulta la labor de limpieza, mucho más incluso, cuando dichas parejas se encuentran unas con otras en sus patrullas lo que las convierte en grupos de cuatro hombres, aunque por un corto espacio de tiempo.

Uno de estos puntos de encuentro es, precisamente, la puerta de la iglesia. Tan pronto como se reúnan los cuatro soldados, sacaremos a Doc y lanzaremos una poción de gas. Después los mataremos con Cooper y con Sánchez meteremos los cadáveres en la iglesia.

Limpiar de enemigos la zona norte del mapa, nos facilitará

DESCUBRIREMOS QUE EL CUCHILLO DE COOPER SERÁ NUESTRO MEJOR AMIGO DURANTE LA AVENTURA, PUES PODREMOS ACABAR CON ENEMIGOS EN SILENCIO



La habilidad de Sánchez a la hora de pelearse en el interior de los edificios, nos permitirá limpiar de enemigos la mayoría de los niveles sin riesgos.



Mia sólo nos resultará realmente útil en los últimos niveles, gracias a su endiablada velocidad.



En esta sala va a desarrollarse una de las peleas más cruentas de cuantas tiene el juego. Detrás de las cortinas rojas hay un montón de enemigos.

enormemente la labor. Para ello, por un lado, acabaremos con el mexicano que está durmiendo con Cooper, mientras que con Sánchez entraremos en todas las casas, sacando por los aires a los adversarios que allí pudieran encontrarse. Tras esconder todos los cuerpos, nos esconderemos en el pequeño vagón de madera.

Usaremos ahora la táctica de disparar y doblar la esquina para atraer a varios enemigos. Cuando solamente queden dos a las puertas de la hacienda, nos acercaremos con Cooper para matarlos con el cuchillo.

Antes de que Cooper entre en los jardines de la hacienda, deberíamos liberar a Kate, para lo cual hay que hacer volver a Cooper y a Sánchez hasta la iglesia.

Una vez allí, nos dirigiremos al grupo de edificios de barro al sur. Con Sánchez, prepararemos una Acción Rápida, consistente en lanzar una piedra a la cabeza del mexicano que está en el tejado, mientras que con Cooper nos arrastramos hacia la entrada más al norte del grupo de casas.

Este será el momento de activar la Acción Rápida y salir corriendo hacia la iglesia. Uno de los adversarios correrá a alertar a sus compañeros. Justo entonces, deberemos acercarnos con Cooper hasta el gringo que hay a las puertas, ahora descubierto y asestarle una buena cuchillada.

El resto de guardias verán el cuerpo y se acercarán, momento en que podremos descargar nuestras armas. Tras limpiar las calles, entraremos con Sánchez en todos los edificios para echar a cualquier enemigo que quede.

Un poco más allá encontraremos a Kate, flanqueada por tres mexicanos. Con Doc lanzaremos una poción de gas, sin preocuparnos por dejar inconsciente a nuestra compañera pues, una vez puesta a salvo, podremos reanimarla con el mismo personaje. Una vez la hallamos rescatado, dirigiremos a los cinco personajes en dirección este, hasta la calle principal. Antes de acceder a la hacienda, Doc debería recoger las balas de precisión que hay en el tejado de un edificio en la parte suroeste.

Ahora sí, introduciremos a Cooper en la hacienda, escalando la verja, justo en el momento en que ningún guardia esté mirando. En total hay tres guardias; el primero junto a la verja, al que abatiremos con el cuchillo nada más trepar por ella, otro patrullando por el patio interior y por dentro de la casa y un tercero que está de pie. Cuando el que patrulla se meta en la casa, aprovecharemos para matar al guardia estático y esperaremos a que salga el otro, para despacharlo.

Una vez abierta la puerta, podremos introducir a todos los personajes, encontrando la estatua que debemos desplazar. El camino para llegar a ella es, sin embargo, bastante duro pues tendremos que acabar, por lo menos, con veinte bandidos. Para ello, aprovecharemos al máximo la habilidad de Sánchez de echar a gente de los edificios y meteremos a todos los personajes menos a Sam, el que más corre de los cinco personajes, en cualquiera de las casas que esté cerca de los adversarios. Abriremos fuego y, dejando que nos vean, nos introduciremos en el mismo lugar donde están Sánchez y el resto de los héroes. Conforme vayan entrando, nuestro mexicano los irá lanzando por la puerta, solamente quedará que Cooper haga un uso masivo de su cuchillo y podrán seguir adelante.

Una vez cubierta el área que rodea el laberinto con la estatua, nos acercaremos a la misma y haremos que Sánchez la empuje, dándonos acceso al pasadizo secreto que lleva al banco. El edificio se encuentra fuertemente protegido por soldados y, solamente un uso desmesurado de las armas de fuego, especialmente la de Sánchez por su onda expansiva, será lo que nos saque de esta situación de manera airosa.

Cuando ya no resten más adversarios por abatir, forzaremos la cerradura con Doc McCoy y cogeremos los sacos de dinero, dejando el nivel por el mismo sitio por donde lo empezamos, es decir, al lado de la iglesia.

Capítulo 22

NOMBRE: Showdown in Deadstone
DURACIÓN APROXIMADA: Unos 70 minutos
NIVEL DE DIFICULTAD: Moderado
OBJETIVOS DEL EPISODIO:

- Ir hasta Doc McCoy
- Asegurarse de que ningún oponente nos descubre.
- Liberar a McCoy de manos de los enemigos.
- Salir de la ciudad.

Al comienzo del nivel mandaremos a Cooper a la esquina inferior del edificio inicial y haremos un disparo al aire. Cinco oponentes vendrán en nuestra dirección, los cuales podremos abatir sin problemas usando las armas de todo el grupo, tan pronto como doblen la esquina. Meteremos a los cinco personajes en el interior de una de las casas y esperaremos a que un guardia de patrulla, venga desde el sur. Tan pronto como descubra los cadáveres, sacaremos a Cooper de la casa y le lanzaremos el cuchillo.

Ahora colocaremos a Sánchez tras la pequeña caseta del granero y dispararemos al aire, atrayendo la atención de dos enemigos que mataremos cuando lleguen a nuestra altura. Repetiremos este proceso hasta que dejen de llegar adversarios.

En ese momento, solamente quedará un guardia frente al granero que abatiremos de forma silenciosa con el cuchillo. Iremos ahora hacia el noroeste, hasta que encontremos a un grupo de mexicanos. Los atraeremos hacia la muerte de la misma manera que antes: disparo de advertencia y lluvia de plomo sobre ellos.

Para eliminar al mexicano armado con la Gatling nos moveremos con Sam hasta el borde de su ángulo de visión y, con tranquilidad usaremos nuestra Winchester, con cuidado de que ésta no se nos caliente.

Con Sánchez cogeremos la Gatling y acabaremos con el gringo que está tras la segunda ametralladora, con lo que dará comienzo una verdadera matanza por las calles de la villa. Nuestro querido mexicano acabará con cerca de veinte adversarios. Nos aseguraremos, sin embargo de reservar entre 50 y 60 balas para lo que viene a continuación.

Es el momento de liberar a Doc McCoy de manos de sus raptores. Moveremos a Cooper y a Sánchez hacia la calle que va hacia el norte, justo cerca del edificio donde se encuentra nuestro compañero. Programaremos una Acción Rápida para que Cooper realice tres disparos a los dos oponentes de la izquierda que están golpeando a Doc; uno para el mexicano más cercano y dos para el otro. Nos acercaremos con Cooper y Sánchez y, mientras activamos la Acción Rápida del primero, con el segundo doblaremos la esquina para frenar a cualquier adversario que pudiera venir. Deberemos ser muy cuidadosos de no disparar a Cooper o a Doc en el proceso. Hay posibilidades de que este método falle algunas veces por el elevado número de enemigos, por lo que es recomendable guardar la partida antes.

Solamente resta una pequeña conversación entre Cooper y Doc, encontrar un caballo para cada uno de nuestros héroes y dejar la villa a través del desfiladero que hay al noreste del mapa. ►

CÓDIGO SECRETO

Para poder introducir los códigos, tenéis que teclear conjuntamente: Shift izquierdo y F11, lo que activará la consola. Una vez escrito el cheat, volved al juego presionando Enter.

Timeless – Pausa la acción en el escenario, aunque todos los personajes pueden moverse, con lo que acabaremos con los enemigos sin preocupación.

Powerman – Hace que nuestras armas provoquen mucho más daño de lo normal.

Schneider – Nos lleva al capítulo anterior al que estemos.

Clint – Nos lleva al siguiente capítulo.

Hollow man – Hace a nuestros personajes invisibles a los enemigos, con un efecto parecido al del primer código, sólo que aquí la acción no se para.

Epitaph – No ayuda realmente a la misión, pero sí ofrece información pues cada vez que lo activemos aparecerá en pantalla un consejo de los que podemos ver cada vez que acabamos una misión.

Whats my destiny – Muestra todas las instrucciones del capítulo en que nos encontramos, en vez de enseñarlas paso a paso, según vamos superando las que están activas.


La cueva en la que se desarrolla el capítulo 24 está fuertememte vigilada por los guardaespaldas personales de El Diablo.


Para poder abrir la reja que lleva a los aposentos principales de El Diablo, es necesario pisar las baldosas adecuadas.


El enfrentamiento final ha llegado. El Mariscal Jackson ha resultado ser el mismísimo El Diablo y Cooper deberá luchar con él a muerte.

Capítulo 24

NOMBRE: Death's Overture
DURACIÓN APROXIMADA: Unos 140 minutos
NIVEL DE DIFICULTAD: Difícil
OBJETIVOS DEL EPISODIO:
- Liberar a Sánchez de garras de El Diablo.
- Superar las trampas puestas en el camino del grupo.
- Seguir a El Diablo a través de la puerta.

Usando a Mia, arrojaremos un puñado de cacahuetes al otro lado de la reja de la celda. Moveremos a todos nuestros personajes al fondo de la misma hacia la zona donde no pueden ser vistos. Solamente dejaremos a Cooper en el nicho que hay a la izquierda de la reja. Ahora enviaremos a Mr. Leone hacia los cacahuetes, lugar donde comenzará a bailar; un guardia abrirá la puerta para ver que ocurre, momento en que le propinaremos un buen puñetazo con Cooper y lo arrastraremos hasta el fondo de la celda, lugar donde acabaremos con él definitivamente.

Ahora debemos llegar con Cooper hasta la caja de madera donde están sus pertenencias. Para ello, haremos que espere hasta que los dos guardias que patrullan estén fuera de nuestra vista y el enemigo que está en la esquina de la derecha mire en dirección al norte. Con todos los utensilios de Cooper disponibles, lanzaremos el cuchillo hacia el guardia de la esquina. Colocaremos el cuerpo al lado de la reja de la prisión y esconderemos a Cooper en el nicho.

Otro guardia correrá hacia el cuerpo con lo que podremos volver a usar nuestro ya ensangrentado cuchillo. Para el segundo vigilante no tendremos más remedio que usar nuestro revólver dado que no nos habrá dado tiempo de recoger el cuchillo. El ruido del disparo atraerá la atención de tres peligrosos lanzadores de cuchillos, que caerán bajo nuestras balas si mantenemos una buena cadencia de tiro.

Avanzaremos por la gruta con Cooper hasta el siguiente guardia. Cuando no esté mirando, nos moveremos hacia el norte para escondernos tras unas rocas que hay nada más salir del túnel, a la derecha. Cuando no estemos bajo la mirada del guardia, lo despacharemos lanzando el cuchillo. Otro guardia descubrirá el cuerpo y avisará a sus compañeros, con lo que deberemos cubrirnos tras las rocas. Tan pronto como nos den la espalda, les propinaremos unos certeros balazos entre ceja y ceja.

Los ruidos atraerán a dos o tres guardias más, que estaban ocultos. Volveremos al nicho y los eliminaremos según se vayan aproximando. Usando a Mia, lanzaremos un dardo venenoso al guardia más cercano que comenzará a disparar a sus compañeros, realizando una verdadera masacre.

Recuperaremos las armas de Sam y Doc McCoy que, junto con Cooper entrarán al asalto en la pequeña habitación y acabarán con todos los enemigos que queden, con lo que podremos recoger el resto de nuestras pertenencias.

Avanzaremos con estos tres hombres hasta la habitación que hay a la derecha, haciendo que uno de ellos permanezca sobre la plataforma que hay bajo la antorcha. Esto activará un mecanismo que abrirá la puerta; realizaremos un disparo al aire para llamar la atención de los enemigos y acabaremos con ellos según vayan asomando la cabeza.

La habitación de las cortinas rojas está repleta tanto de adversarios normales como de lanzadores de cuchillos, por lo que la mejor manera de acabar con ellos es llamar su atención y matarlos de uno en uno según atraviesen la puerta. Una vez limpia, atravesaremos la estancia siguiendo hacia delante donde encontraremos la ametralladora Gatling.

Colocaremos a Doc y a Cooper en la habitación de las cortinas rojas, esta vez, a la izquierda de la entrada. Con Sam usaremos la Gatling para acabar con varios gringos situados en la otra orilla del lago. No habrá munición suficiente para eliminarlos, pero sí para llamar su atención de manera que cuando se acerquen a por Sam, serán sorprendidos por Doc y Cooper.

MUCHO CUIDADO CON EL ARMA DE SÁNCHEZ PUES PODEMOS IMPACTAR AL RESTO DEL GRUPO SI LOS COLOCAMOS EN LA LÍNEA DE TIRO

Hay que tener cuidado, sin embargo, pues puede que aparezcan más lanzadores de cuchillos por entre las cortinas que pillen desprevenidos a Doc y a Cooper.

Simplemente habrá que seguir este sistema de llamar la atención y disparar por la espalda para acabar con todos los enemigos. Usaremos las balas de precisión con Doc para eliminar a los tres vaqueros que hay al otro lado de la orilla, intentaremos coger ahora el pequeño paquete con munición extra, sin ser vistos, usándolas con otros dos enemigos.

Solamente quedará un enemigo que podremos matar, sin problemas, haciendo uso de la Winchester de Sam, gracias a su superior distancia de tiro. Al final del pasillo, justo en la antesala de la habitación donde están El Diablo y Sánchez y tres secuaces, hay un último enemigo que despacharemos con Cooper y su fiel cuchillo. Sería recomendable en este punto, programar una acción rápida, con la opción del reloj, que haga a Doc atacar a un enemigo, a Sam a un segundo y a Cooper al último de ellos. Hay muchas posibilidades de que Sánchez salga herido de la reyerta, pero siempre podrá ser curado por Doc. El Diablo huirá de la habitación.

Colocaremos a todos los personajes fuera del rango visual de los enemigos, salvo a Sánchez que lo situaremos en la entrada a la mina de la derecha y le haremos disparar, llamando la atención de todos los adversarios, iremos de vuelta al resto del equipo y acabaremos con ellos de forma habitual. Eliminaremos a los dos últimos bandidos con Sánchez, encontrando ante nosotros un lago de lava con varios peñascos flotando en su interior, que forman una estrella de David.

Al pisar sobre el segundo peñasco, con cualquiera de los personajes, activaremos un mecanismo que sirve para abrir la puerta que hay al norte. Hay que seguir una ruta precisa o, de otra manera, caeremos en la lava. Es conveniente, por lo tanto, grabar la partida justo antes de poner un pie sobre esta trampa.

Escogeremos a Mia para la siguiente sección del mapeado pues es el miembro más rápido del equipo. El objetivo de este tramo es activar la palanca que hay al final del corredor de forma que el resto del grupo podrá pasar con seguridad. Usaremos a Cooper para acabar con los dos últimos enemigos y treparemos por la pared para acceder a la sala donde se librará el combate final.

Capítulo 25

NOMBRE: Inferno
DURACIÓN APROXIMADA: Unos 15 minutos
NIVEL DE DIFICULTAD: Moderado
OBJETIVOS DEL EPISODIO:
- Matar a El Diablo

El mariscal Jackson puede activar varias armas usando los cuatro soportes para antorcha que hay en la pared. De izquierda a derecha, el primero activa un muro de llamas que podrá ser evitado accediendo al nicho que hay a la izquierda de la pantalla; el segundo activa dos ametralladoras Gatling. Cooper tendrá que ocultarse tras el trono central para evitar las balas. El soporte central activa unas sierras circulares; las dos líneas negras de un grosor superior que hay en el suelo son las guías de dichas sierras. Cuando Jackson active el tercer soporte habrá que salir de ese sitio a toda prisa pues, de permanecer ahí, la muerte está más que asegurada. El último soporte activa una trampa de gas, la cual puede ser evitada, de nuevo, introduciendo a Cooper en el nicho de la izquierda.

La manera de actuar en este nivel es como sigue; permaneceremos tras uno de los tres tronos hasta que El Diablo se ponga al descubierto para dispararnos. Nos moveremos hacia delante esperando que salga de nuevo, momento en el que vaciaremos nuestro cargador, para escondernos de nuevo tras el mismo trono, dado que Jackson abrirá fuego en nuestra dirección. Recargaremos nuestro revólver y repetiremos el proceso. Tan pronto como El Diablo corra hacia uno de los soportes, actuaremos según lo explicado con anterioridad. Llegará un momento en que tanto Cooper como Jackson se quedarán sin munición y arrojarán sus armas al suelo, con lo que comenzará una cruenta lucha cuerpo a cuerpo. Lo que hay que hacer aquí es correr tan rápido como sea posible hacia nuestro cuchillo y acabar con el enemigo de un certero tajo. El Diablo dará unos pasos hacia atrás y caerá a través de la ventana de cristal y podréis disfrutar de una fantástica secuencia final que no os pensamos descubrir.

E.Y.C.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

JUEGOS

MUNCH´S ODYSEE

Hola, Micromanía. Soy un asiduo lector desde el número 47, cuando salía en portada mi juego favorito, «Oddworld: Abbe´s Exodus». Luego, en el número 50 lo comentastéis y lo puntuastéis con un 90. Desde entonces no dejo de comprar Micromanía.
Pero vayamos al grano: me gustaría que pu-



blicaráis los trucos del maravilloso «Sega Rally 2» en la versión PC, sobre todo los referente a coches, años de campeonato y la etapa súper especial. También quiero preguntaros por la secuela de «Oddworld», «Munch´s Oddysee». ¿Cuándo saldrá la versión Xbox del juego? ¿Habrá una versión para PC del programa? Muy bien, Micromanía, seguid así.

Francisco José Coronado (Mérida)

Apuntamos tu petición de trucos para el «Sega Rally 2». Buscaremos algunos de los más interesantes y los publicaremos en un número próximo. Para encontrarlos, sólo tendrás que dirigirte a la sección "Código Secreto". Por otra parte, «Munch´s Oddysee» será uno de los primeros títulos en ver la luz del catálogo de Xbox y aparecerá en España al mismo tiempo que la consola que, según las previsiones, saldrá a la venta en el mes de Marzo de 2002. En principio, la única versión confirmada del juego será la de Xbox, aunque quizás más adelante sus desarrolladores se decidan a programar la de PC.

PROBLEMAS CON DESTRUCTION DERBY

Hola amigos. Os escribo porque tengo un problemilla. He adquirido hace poco un juego que había jugado ya hace años, «Destruction Derby 2». El problema aparece cuando debería empezar la carrera, ya que el juego se me queda colgado siempre ahí y tengo que reiniciar el ordenador. ¿Qué puedo hacer para solucionarlo?
Por si necesitáis saberlo, he probado el juego en otro ordenador y funciona muy bien. Mi ordenador es un AMD Athlon a 800 MHz, con 128 Mb de RAM y una tarjeta TNT 2 con 32 Mb. El otro ordenador es un AMD K6-2 a 350 MHz, con 96 Mb de RAM y tarjeta ATI Rage 128 con 32 Mb. Gracias.

Jimmy (Madrid)

La configuración de tu ordenador parece más que suficiente para jugar a un juego relativamente antiguo como es «Destruction Derby 2». Que el juego no te funcione puede ser debido a múltiples motivos, aunque la información que nos remites es insuficiente para aventurar un juicio acertado desde aquí. No obstante, deberías preguntarte si este tipo de errores te suceden únicamente con este juego o si también te ocurren con otros juegos.
Si resulta que te ocurre con más juegos, seguramente se deba a un problema en la configuración de tu sistema. La mejor solución será que busques en internet los drivers actualizados de tu tarjeta gráfica.
Si este problema sólo te ocurre con este juego, te recomendamos que entonces visites la página oficial del juego y busques allí parches o actualizaciones del juego, que probablemente solucionen ese y otros problemas de similares.

¿HABLA CASTELLANO GABRIEL KNIGHT?



Queridos amigos de Micromanía: os escribo para ver si me podéis aclarar las siguientes cuestiones: ¿Tiene «Gabriel Knight 3» doblaje de voces al castellano? En el soporte técnico del juego me han dicho que sí, pero en todas las tiendas en que he preguntado me han dicho que no. ¿Dónde podría encontrar los juegos «Sanitarium», «Nightlong» y «Discworld Noir»? Como sugerencia, podríais ampliar una o dos páginas la sección "El Club de la Aventura", que al Gran Tarkilmar siempre se le queda corta (lo mismo dirán los seguidores de Penélope Labelle, Ferhergón y El Miliciano Partizano).

Javier Cadenas Pérez

Ya nos gustaría a todos los aficionados a las aventuras gráficas que «Gabriel Knight III» estuviera doblado pero, lamentablemente, sólo los subtítulos han sido traducidos al castellano, mientras que las voces siguen escuchándose en perfecto inglés. Respecto a los juegos que buscan, lamentamos decirte que están descatalogados, por lo que te será muy difícil encontrarlos. Tanto «Sanitarium» como «Nightlong» fueron distribuidos en su momento por Erbe, así que es prácticamente imposible que puedas encontrarlo aún. La única solución es que lo encuentres en alguna tienda especializada o que te pongas en contacto con algún usuario que los posea y que esté dispuesto a venderlos. Agradecemos tu sugerencia de ampliar la sección del "Club de la Aventura", pero el espacio disponible para este tipo de secciones está muy limitado. No rechazamos tajantemente tu propuesta, aunque de momento va a ser difícil que ampliemos tu sección favorita. No obstante, si recibimos suficientes cartas de lectores interesados en este respecto, siempre podríamos ampliar alguna de estas secciones.

AYUDA PARA REQUIEM

Os escribo para ayudar al lector que tenía problemas con «Requiem: The Avenging Angel». Lo que tiene que hacer es bajarse el parche "Requiem version 1.0 - 1.3 no CD patch" de la página
www.gamecopyworld.com
extraerlo en el directorio del juego y ejecutarlo. Parchea el archivo d3d.exe y el juego funciona. Espero que lo disfrutes. Enhorabuena por vuestra revista!

JJ Almansa

Como veis, las cartas al director también pueden servir como punto de encuentro entre nuestros lectores para solucionar problemas comunes. Este lector acude en ayuda de TSDgeos para que por fin pueda jugar correctamente a «Requiem».

ROL EN ESPAÑOL

Saludos, amigos de Micromanía: os escribo porque somos muchos a los que nos gustan los juegos de rol y aventura, pero las productoras sacan buenos juegos como «Summoner», «Anachronox» y otros tantos sin traducir, con la consiguiente dificultad que supone para los que no sabemos inglés en juegos en los que hay mucho diálogo para poder avanzar. Normalmente, acabas perdiéndote sin ayuda de alguien y casi todas las guías que estáis sacando son de juegos traducidos. Sería de agradecer que nos echarais una mano con alguna guía para estos juegos, aunque fuera un extra, ya que si no, no podemos disfrutarlos tanto. Se despide un fiel lector vuestro y esperemos que algún día se apiaden de nuestro idioma. Gracias.

Mario Barrachina Nicolau

Como tú bien indicas, no disponemos de suficiente espacio en nuestra revista para dedicar a todos y cada uno de los juegos que aparecen en el mercado una guía detallada, cosa que nos gustaría. Normalmente, seleccionamos los juegos para la sección de Patas Arriba en función de que sean más o menos complicados y por el interés que puedan suscitar entre nuestros lectores. Pero tu propuesta es muy interesante y apuntamos tu sugerencia, y estudiaremos la viabilidad de publicar algún número especial que incluya soluciones de estos y otros muchos juegos, estén o no en inglés. Pero ese es el verdadero problema; todo radica en el hecho de que sigan apareciendo juegos sin localizar al español. Muchos distribuidores se niegan a traducir los juegos al castellano porque consideran este mercado como minoritario. Somos los usuarios y consumidores los que tenemos la última palabra sobre este asunto y dejar claro si nos interesan los juegos en inglés, o no. Nos hacemos partícipes de tu protesta, absolutamente justificada, y esperamos de todo corazón que algún día los distribuidores de videojuegos se acuerden sobre todo del usuario, traduciendo sus juegos siempre, y bien.

GANADORES

BLACK & WHITE de PC firmado

Javier Iván Volpe García	Alicante
Alejandro Godoy Dámaso	Almería
M. A. de la Rosa Carretero	Almería
M. A. Alvarez Suarez	Asturias
Tomás Massa Godia	Barcelona
Jesús Mª Andino Juarros	Burgos
Eduardo Casares Robles	Granada
Desiderio Valerón Suárez	Las Palmas
G. Avelino Morín Blanco	Madrid
Tomás López Seco	Málaga
Angel Rodríguez Candelario	Navarra
Francisco Rodríguez Diz	Pontevedra
Javier Rodríguez Besada	Pontevedra
Fernando Luque Cordero	Toledo
Vicente Gómez Belmonte	Valencia

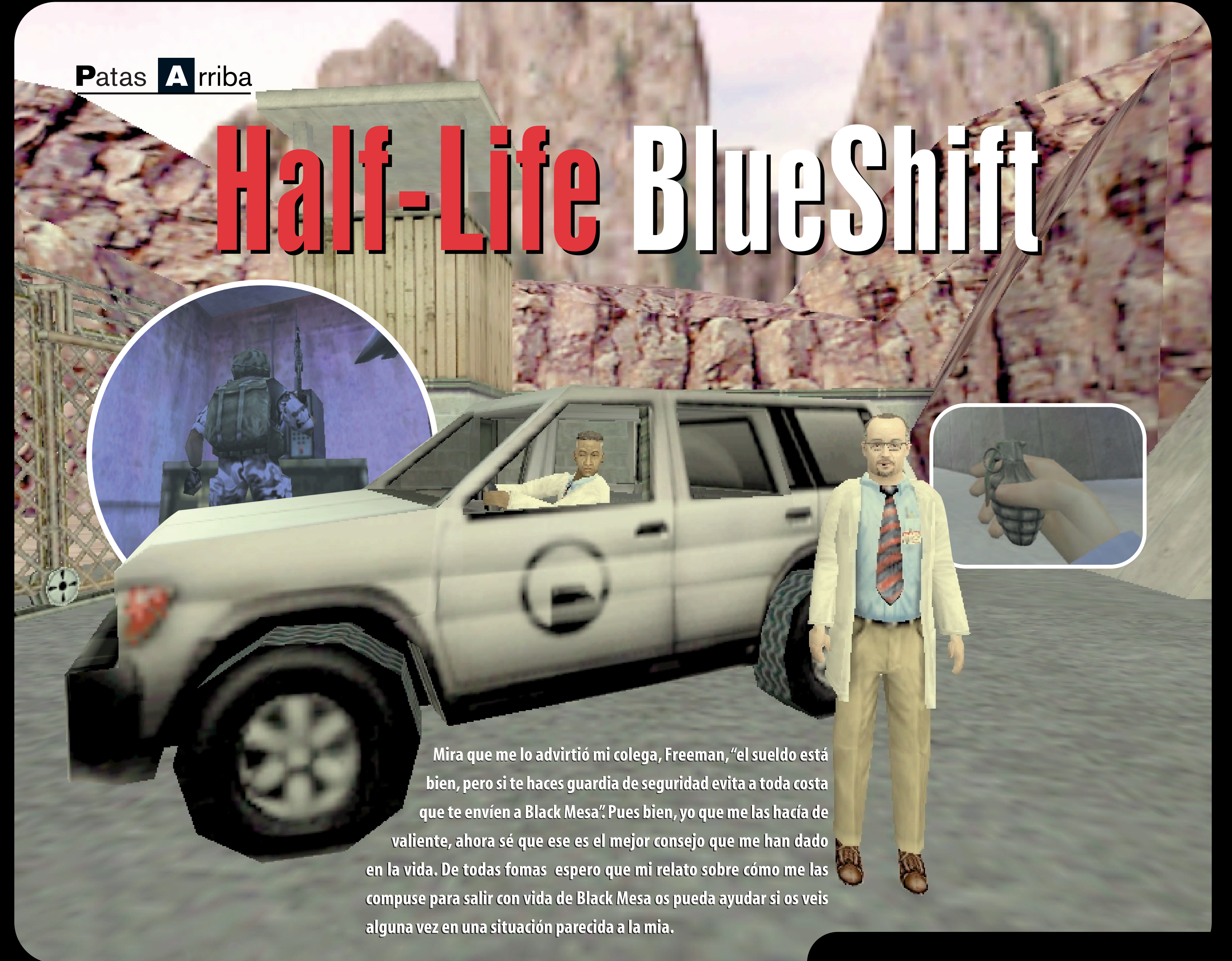
Tarjeta 3D Prophet 4000 32MB

Iñaki Orte Trapero	Gipúzcoa
Esteve Massot Foj	Girona
Rodrigo Seco Manglano	Madrid
Fco Javier Triguero Grueso	Madrid
Carlos Suarez Parra	Sevilla

Tarjeta 3D Prophet 4500 64MB

Iñigo Aboitiz Napal	Bizkaia
Roberto Cañizares Ureña	Ciudad Real
Manuel Bermejo Cazalilla	Lleida
Germán Gallego García	Madrid
A. Miegemolle Lopategui	Vizcaya

Half-Life BlueShift



Mira que me lo advirtió mi colega, Freeman, "el sueldo está bien, pero si te haces guardia de seguridad evita a toda costa que te envíen a Black Mesa". Pues bien, yo que me las hacía de valiente, ahora sé que ese es el mejor consejo que me han dado en la vida. De todas fomas espero que mi relato sobre cómo me las compuse para salir con vida de Black Mesa os pueda ayudar si os veis alguna vez en una situación parecida a la mia.

Por el Guardia B. Calhoun

CATÁLOGO DE MUTANTES

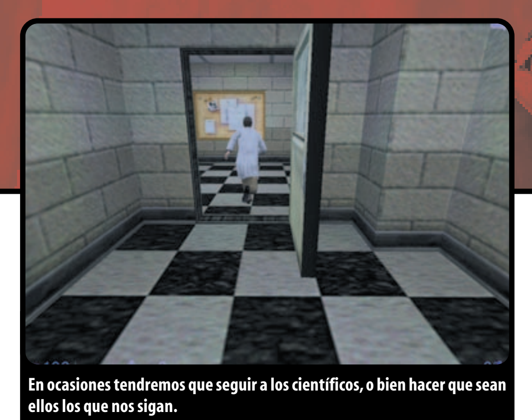
Llegó la fecha de mi incorporación al servicio y el monorraíl me llevó hasta la entrada del área 3. El guardia de la mesa de recepción me dio la bienvenida con un exceso de jocosidad que pasé por alto por ser la primera vez.
Por suerte, en las paredes había líneas de pintura con nombres que indicaban el camino hacia las distintas zonas del área 3, por lo que no me resultó complicado llegar a los vestuarios del personal. Abrí la taquilla marcada con mi apellido y me hice con el chaleco antibalas y el casco.
Regresé a la sala de control y el guardia de la mesa de recepción me encargó ir al sector G para solucionar un problema. Bien, pero antes debía recoger mi pistola. Siguiendo las señales de las paredes del complejo, y tras bajar en el ascensor para luego abrir un acceso insertando mi pase en el panel de control, llegué hasta la armería, donde el guardia de la ventanilla me entregó la pistola reglamentaria de 9mm, un arma de probada eficacia.

PROBLEMAS EN EL SECTOR G

Regresé al lugar por el que había entrado al área 3 para dirigirme hacia los laboratorios H-E Particle. Llegué junto al acceso al monorraíl, y encontré a un científico esperando a que alguien solucionara la avería. Yo era su hombre. Salí a la rampa exterior de subida a los vagones y descendí al nivel inferior por una pequeña escalera metálica. Tras abrir la puerta y bajar por las escaleras entré en la zona de alto voltaje que contenía todos los generadores eléctricos del monorraíl. Abrí la puerta enrejada para entrar en la sala de máquinas, y moví la palanca del panel. Salí de la sala de máquinas y quité el barril para poder entrar por la puerta que estaba bloqueando. Estaba en una zona muy oscura, por lo que tuve que encender mi linterna. Junto a la puerta había un panel de control que activé para que se encendieran todas las luces del pasillo. Apagué la linterna y avancé hasta llegar ante una escalera metálica por la que subí para llegar a una rampa metálica y luego pasar por la portezuela. Estaba frente al andén del monorraíl, pero como estaba pasando un vagón no podía llegar al otro lado. Esperé a que la luz cambiara a verde para pulsar el botón que hizo surgir el puente que cruzaba al otro lado. Tras atravesarlo, abrí una puerta y subí por las escaleras para llegar al nivel superior del andén, el situado en el sector G.

EL INCIDENTE

Tras cruzar varios metros de pasillo del sector G llegué hasta el ascensor, donde un par de científicos me esperaban. De repente, un apagón al que siguió una explosión que balanceó el ascensor hasta que se estrelló contra la plataforma inferior. Aún doy gracias por haber sobrevivido a semejante impacto, pero mientras recobraba el conocimiento pude ver cómo un bicho de muy mal aspecto devoraba el cuerpo inerte de un guardia de seguridad. Necesité tres disparos para matarla. Cogí la palanca del suelo. Estaba en un almacén repleto de material. Destrocé todas las cajas y exploré a fondo la zona hasta encontrar una caja de fusibles sobre la


En ocasiones tendremos que seguir a los científicos, o bien hacer que sean ellos los que nos sigan.



En las paredes aparecen los indicadores que nos ayudarán a llegar a las distintas secciones.


Las cargas explosivas nos vendrán que ni pintadas para acceder a ciertos sitios de los escenarios, taponados por distintos objetos.

que disparé para desconectar la energía eléctrica, por lo que tuve que encender la linterna. Con esta acción había inutilizado los motores de apertura de las puertas y pude abrir sin problemas la que daba acceso a una enorme oficina con el suelo inundado por un líquido tan ácido que el más leve roce me supondría graves quemaduras.

Mientras pensaba como sortear este obstáculo me atacaron varias criaturas cabezudas, pequeñas bolas con patas y muchos ojos que se lanzaban sobre su presa como misiles. Salté sobre la mesa para desde allí llegar con otro salto hasta la puerta del otro lado de la oficina. Tras abrir la puerta me cargué a otro cabezudo. Como aquel maldito lugar estaba plagado de ellos, obviaré su aparición y sólo mencionaré los combates cuando me enfrente a criaturas nuevas. Ascendí por la escalera para acceder a los túneles de ventilación del techo. Allí encontré, bien escondido, a uno de los científicos, que me contó que la única salida posible era a través de los canales. Desde mi posición en el entramado del techo observé un grupo de barriles explosivos. Disparé sobre ellos desde mi segura posición y la onda expansiva voló la puerta. Descendí al suelo para entrar por ella y llegar a un inmenso abismo que crucé con la ayuda del montacargas.

Abrí la puerta para llegar a la encrucijada de túneles que discurrían hacia el sur y hacia el norte. Sólo pude abrir el acceso al túnel sur, en el que me esperaban varias criaturas que se parapetaban tras las numerosas cajas que había en el sector. Finalmente llegué hasta una sala de techos muy altos de los que colgaban un par de montacargas que debían servirme para alcanzar, junto a varias pilas de cajas, la escalera enclavada en la zona superior de la pared. Claro está que tenía un panel de control para accionar los montacargas. Primero empujé la caja más pequeña hasta las proximidades del montacargas de la izquierda. Accioné la palanca para hacer descender a este montacargas a la altura necesaria para que pudiera subirme a él saltando desde la caja recolocada y posteriormente alcanzar desde el montacargas la pila de cajas más alta. Por último, bajé el montacargas de la derecha para hacerlo accesible desde la pila de cajas y, lógicamente, para que desde él pudiera alcanzar la ansiada escalerilla de la pared. Con toda la secuencia de colocación completada no tuve ningún problema para ir saltando hasta llegar a la escalerilla, que me llevó hasta una nueva zona.

LOS CANALES

Varios engendros eléctricos me lanzaron cargas de electrones que esquivé mientras los mataba con mi 9mm. Encontré una escalera que indicaba el acceso a la zona B-03 y tras ascender por ella llegué a una plataforma superior, que llevaba al sector de drenaje de los canales. Giré a la derecha, entré por la puerta, subí por la escalerilla hasta alcanzar una pasarela en la que accioné una válvula con el clásico mecanismo de rueda. Toda la zona, con plataformas a diferentes niveles y numerosas canalizaciones de aguas contaminadas, estaba comunicada por escalerillas, por lo que tuve que aumentar mi precisión en el salto entre ellas.

Un chorro de vapor no me dejaba continuar, por lo que bajé por la escalerilla para abrir otra válvula. Recorrí el canal inferior y en la pared del fondo encontré el cadáver de uno de los científicos junto a otra pistola de gran calibre que pasó a mi arsenal. Regresé al pasaje superior, el chorro de vapor había desaparecido. Seguí recto hasta llegar a la sala de control, en la que pulsé sobre el botón que activó una rampa en el canal central. Volví a la zona de inicio de los canales de drenaje, pero esta vez giré a la izquierda. Llegué a un nuevo canal por el que discurrían las aguas fecales, y en la pared contraria había un panel de control. Superando mi reticencia inicial me zambullí en la corriente de agua. Entré por la rejilla que estaba abierta y llegué hasta otra válvula que controlaba el nivel de las aguas. Al girarla el agua empezó a subir hasta permitirme salir del agua, saltar a los barriles y salir de la zona por la puerta. Estaba frente a una larga pasarela con un engendro eléctrico como guardián de la misma. Su descarga de electrones destrozó una sección de la pasarela y reaccioné saltando para agarrarme a la tubería de la izquierda. Pude llegar hasta otra pasarela a tiempo de contemplar como dos espantosos monstruos mataban a un guardia de seguridad.

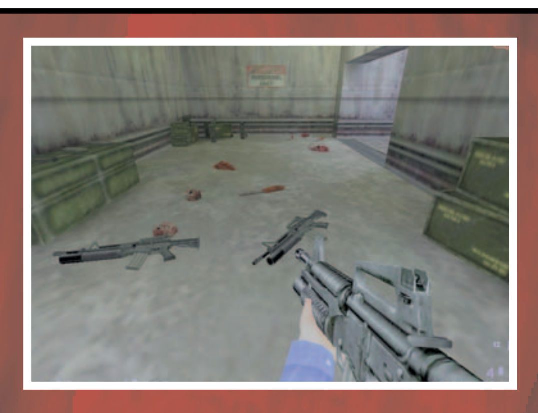
Tras vengar su muerte, seguí recorriendo este sector de pasarelas. Encontré un ascensor que activé con el correspondiente interruptor situado al otro lado del túnel. Había llegado al sector de la rampa que había activado desde la sala de control. Empujé la caja de explosivos hasta que cayó al canal y la explosión causó los destrozos necesarios para que pudiera seguir avanzando. Salté al agua y luego subí por la escalerilla.

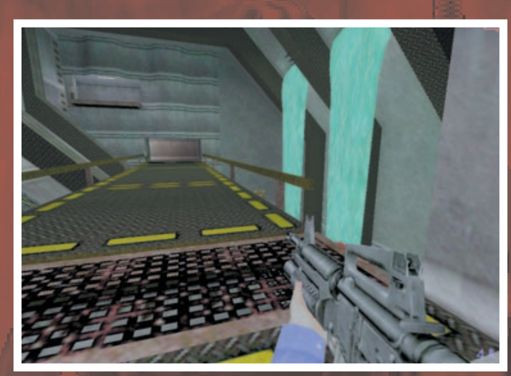
EN EL EXTERIOR

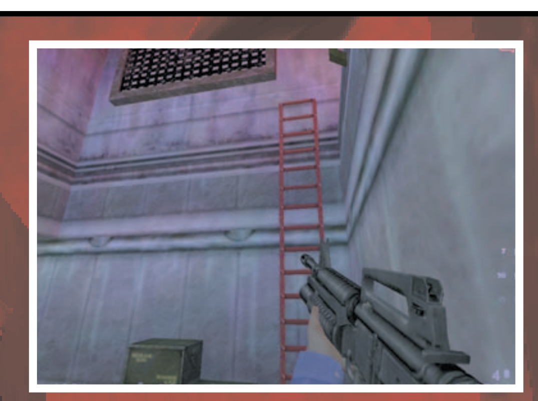
Tras cientos de metros de escalerilla llegué a la alcantarilla que salía al exterior del complejo Black Mesa. Ahora que estaba fuera, podía contemplar la luz del día, pero la zona no era ni mucho menos segura. A mi izquierda había un camión flanqueado por dos torretas. Una vez eliminada la vigilancia, entré en el camión para hacerme con munición y diverso armamento. Salí del camión y abrí la portezuela del túnel con la secuencia correcta en su teclado. Caminaba por un amplio túnel, y tras pasar junto a otro cadáver de un empleado de la empresa, entré en la pequeña sala que tenía válvula que abrió el suelo para dejarme descender a los túneles subterráneos. Mi paseo por el exterior había durado poco. Para avanzar por los túneles tuve que recurrir a lo más devastador de mi armamento, pues estaban infestados de varias razas de criaturas transgénicas. Las portezuelas que conectaban los túneles se abrían con las válvulas correspondientes. Al llegar a una zona con varias tuberías rotas y múltiples chorros de vapor, accioné la válvula de control de presión para dejar vía libre. Como la siguiente válvula estaba sumergida tuve que mojarme un poco, pero finalmente pude accionarla.

Tras cientos de metros de escalerilla, llegué al exterior del complejo Black Mesa; ahora que estaba fuera podía contemplar la luz del día

Abrí la puerta y entré en la siguiente zona, que me llevó al ascensor de acceso a las plantas superiores. Una vez más estaba en un sector de pasillos que debía recorrer siempre hacia delante mientras mataba a todo bicho viviente, en ocasiones con ayuda de la onda expansiva generada por la detonación de los barriles de explosivos. Finalmente llegué a la indicación de área de mantenimiento y giré a la derecha. Las paredes de los pasillos estaban muy dañadas y había múltiples disturbios eléctricos que esquivaba observando el intervalo con el que se producían. Cuando me topé con un montón de escombros y cajas, escalé hasta alcanzar un canal de ventilación por el que me deslicé hasta ►

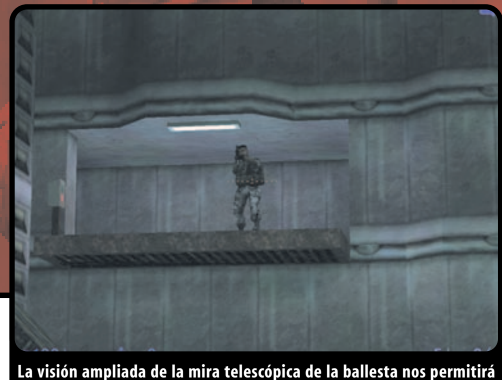


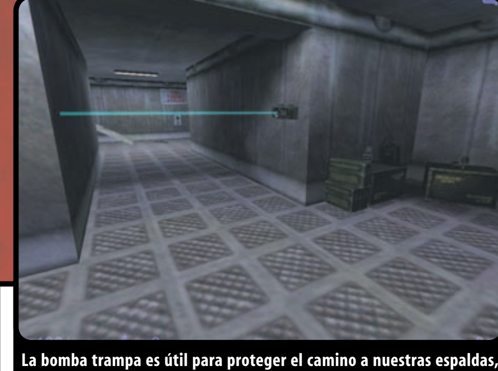






Podemos aprovechar el instante que pierden los soldados recargando la ametralladora para acabar con ellos.


La visión ampliada de la mira telescópica de la ballesta nos permitirá descubrir las posiciones del enemigo.


La bomba trampa es útil para proteger el camino a nuestras espaldas, pero tendréis que recordar su colocación para no chocar con ella.

llegar a un sector en el que encontré una escalera. Subí por ella y fui recibido por varios soldados que me legaron sus impresionantes fusiles. Hablé con el científico, mi siguiente objetivo sería encontrar al doctor Rosenberg.

LAS INSTALACIONES

Llegué al hueco de una escalera que subía hasta tres pisos. Entré por la puerta del primer piso. Recorrí el pasillo hasta salir al exterior, donde tuve que emplearme a fondo para aniquilar al escuadrón de soldados. Estaba en una especia de patio abierto con múltiples sitios donde el enemigo podía ocultarse. De hecho, un soldado empezó a disparar desde una ventana. Tras aniquilarlo, escalé por las pilas de cajas y neumáticos para alcanzar la ventana y entrar por ella.
Giré a la izquierda y llegué a la sala de seguridad. La registré a fondo para hacerme con diversa munición. Seguí recorriendo los pasillos del área de oficinas y entré en un enorme almacén con varios contenedores y un buen grupo de soldados. Mis granadas hicieron el trabajo sucio. Abrí el contenedor de la derecha, otro científico, pero no era el que estaba buscando. Salí de la plaza de los contenedores por la puerta de la derecha y accedí a otro patio exterior con un vagón de tren, era evidente que estaba en el sector de carga. Cuando limpié la zona de soldados, abrí algunas cajas para incrementar mi arsenal. Escuché la voz de uno de los científicos, provenía del interior de uno de los grandes contenedores. Tuve que disparar sobre la base de madera que sujetaba los rollos de cable de acero para que se movieran y me dejaran acceder al interior del contenedor. Por desgracia, aquel científico tampoco era Rosenberg. Al salir del contenedor, nuevas hordas de soldados trataron de rodearme, pero la ametralladora me hacía casi inmortal.
Con la zona completamente libre me interné en el túnel, que me llevó a otro patio de carga de contenedores. Más soldados, un tanque, una vez más mis tácticas de guerrillero me permitieron sobrevivir. Exploré toda la zona a fondo, y en el camión encontré un lanzacohetes espectacular que me permitió hacer volar por los aires el dichoso tanque. Entré por el túnel. En uno de los extremos una pesada puerta estaba custodiada por una ametralladora automática que dejé fuera de combate con una granada. En el extremo contrario había una vagoneta de tren. Subí a ella para comprobar que transportaba varias bombonas de gas explosivo. Me alejé lo suficiente como para evitar la deflagración. La explosión abrió un boquete en la puerta del fondo. Entré por el hueco para dar con mis huesos en otro patio de carga.
Ahora bien, había una gran diferencia con el resto de patios que había visitado hasta entonces. En el centro había unos raíles sobre en una plataforma circular que podía moverse para cambiar la posición de las vías. Entré en la cabina de control, moví una palanca y la plataforma giró al tiempo que se abría el portón de la bahía de carga número 5. Entré en ella, subí al tren y lo puse en marcha. El pesado tren de carga se desplazó hasta llegar al patio, pasó la plataforma circular y se estrelló contra el muro del fondo, haciendo que uno de los contenedores quedara accesible. Entré en él y al fondo encontré al Dr. Rosenberg. Me contó varios detalles de un experimento de teletransportación que podría sacarnos de allí. Pero antes tenía que llegar hasta los laboratorios, y para ello el Dr.Rosenberg me echó una mano para salir del contenedor por una trampilla del techo. Luego abrí la puerta del contenedor para que mi nuevo compañero pudiera salir.
A partir de este momento debía ir acompañado del científico, por lo que no podía correr demasiado. Salimos del patio de carga por la pequeña puerta situada a la izquierda de la bahía 5 y subimos por las escaleras para llegar a la zona de oficinas. De vez en cuando me adelantaba para limpiar la zona de soldados y luego tenía que volver a por Rosenberg. Llegamos al hueco de las escaleras que intercomunicaban los pisos y bajamos hasta el sótano. Rosenberg descubrió una pared falsa que ocultaba un viejo ascensor de servicio. Me encargué de que pudiéramos entrar en él y bajamos hasta el laboratorio.

ALIENLANDIA

Al llegar al laboratorio, Rosenberg se encontró con algunos colegas y hablaron de la necesidad de usar la máquina de teletransportación para escapar de Black Mesa. Pero había un problema, no estaba calibrada para un destino en la tierra, por lo que yo tenía que usarla para teletransportarme al universo de los alienígenas y ajustar allí unos cuantos controles para que la máquina pudiera usarse con destino la Tierra.
Los científicos prepararon la secuencia y cuando Rosenborg me lo indicó salté al teletransportador.
El trasto funcionó a la perfección, aunque quizá podrían haber ajustado algo la recolocación, pues caí en un torrente que me arrastró hacia un túnel sumergido que crucé explotando al máximo la capacidad de mis pulmones. Seguía en la intensa corriente de aquel extraño líquido y finalmente caí por una catarata en una garganta a cielo abierto con un islote en el centro. En todas las superficies habitables había extrañas criaturas, y debía eliminarlas antes de saltar a cualquier plataforma. Para salir de allí debía saltar sobre un impulsor que había en la isla central para alcanzar la abertura situada en la parte superior. Necesité algunos intentos para controlar la dirección y la fuerza del salto, pero finalmente conseguí llegar a la salida.
Seguí avanzando por ríos de sustancia alienígena y llegué hasta una bifurcación. Giré a la derecha. Luego me encaramé a una plataforma de tierra y desde allí ascendí por las rocas hasta llegar a otro lago que tuve que sortear con la ayuda de otro trampolín alienígena. Por fin llegué a un amplio valle en cuyo centro estaba la máquina de teletransportación. Toqué el alimentador de corriente, que era una caja azul, y el focalizador se encendió, pues sus complejos mecanismos empezaron a moverse. Ahora me puse manos a la obra sobre el panel de control que se acababa de abrir: tenía dos ruedas y un par de pantallas con una zona roja y un triángulo verde. Giré cada rueda (pulsando el botón de acción sin soltarlo) hasta que el triángulo entró en la zona roja. Al hacerlo correctamente, se encendía una luz verde, y cuando ambos controles estaban en su posición, se activó el focalizador y la escena se llenó de alienígenas. Salí corriendo por el túnel, atravesé un puente sobre un precipicio y entré por otro túnel. Recorrí kilómetros de cavernas de aquel lugar de pesadilla y finalmente llegué a una especie de red que impedía el

La máquina aquella no estaba calibrada para transportarme a la Tierra, lo que significaba que iba a dar con mis huesos en el mundo alienígena









El sistema de teletransportación es lento y pesado, y habrá que pulsar el botón cada vez que lo utilicemos con uno de los científicos.

Las granadas y los cohetes son ideales para limpiar salas de soldados o monstruos, antes de entrar en ellas.



El focalizador de la máquina de teletransportación se activa usando las ruedas para situar los triángulos en la zona roja.

paso. Disparé sobre ella y luego la empujé para romperla. Caí a un nivel inferior y salí al exterior, donde estaba la bola de luz brillante que marcaba el teletransportador. No quería entretenerme luchando contra hordas de monstruos, así que salté sobre la bola para abandonar de una vez alienlandia y regresar al laboratorio.

Tras girar varias veces por los pasillos, encontré una puerta con dinamita adherida y un detonador, pero el cable estaba cortado

SISTEMAS ELÉCTRICOS

Rosenberg me estaba esperando con tan malas noticias como siempre. Alguien, es decir, un servidor, tenía que ir a la zona de los sótanos y conseguir una célula eléctrica cargada para que el sistema pudiera funcionar. Así que bajé con el ascensor. A la izquierda había una puerta acorazada con el teclado roto. Decidí explorar la zona. Subí al montacargas y llegué junto a un vallado tras el que aconteció una escena aterradora. Regresé junto a la puerta acorazada del teclado roto y escuché como alguien desde el otro lado estaba abriéndola con un soplete, así que me preparé con el lanzacohetes para darles la bienvenida. En cuanto cayó la puerta, un cohete hizo estallar toda la sala, matando a todos los soldados. Tras recorrer varios pasillos y salas, siguiendo siempre el camino recto pues no podía entretenerme al estar el sector invadido por los soldados, llegué a una pasarela por la que crucé al otro lado del nivel. Pasé de largo las máquinas expendedoras, luego subí por la escalerilla roja.

Tras girar varias veces por los pasillos encontré una puerta con dinamita adherida y el correspondiente detonador, pero el cable estaba cortado. Exploré a fondo todo el sector, comprobé que había una piscina que me impedía cruzar al otro lado y no encontré más cables, así que decidí probar con el barril metálico situado en una de las esquinas. Lo moví hasta situarlo justo encima de la sección de cable cortada. El truco funcionó y barril hizo de conductor de la señal eléctrica que detonó la puerta.

Estaba en la zona de control de los sistemas de refrigeración. Pasé por varios pasillos, subí un par de peldaños de una escalerilla y encontré la válvula que vaciaba la piscina. Al lado contrario de esta sala había un montacargas con el que descendí hasta el acceso al fondo de la piscina que ahora estaba vacía. Había dos barriles, y subí por la escalerilla roja hasta la zona superior para empujar otros dos y tirarlos a la poza de la piscina. Situé los cuatro barriles en línea para que con saltos cortos entre ellos se pudiera cruzar la piscina una vez estuviera llena de agua. Volví a abrir la válvula para que se llenara la piscina y regresé al extremo de la plataforma de la piscina. Los barriles flotaban y estaban correctamente alineados para que pudiera pasar al otro lado, pero antes me deshice de todos los indeseables que allí había.

CARGANDO LA BATERÍA

Tras cruzar la piscina, abrí un par de puertas hasta llegar a una sala con muchas cajas de gran tamaño. Escalé por ellas y salté al otro lado. Llegué hasta la sala de control del sistema eléctrico. Accioné las dos palancas y las turbinas empezaron a funcionar. Cuando todos los indicadores estaban en verde salí de la sala de control, y a la derecha había una apertura que me permitió saltar al sector de la piscina. Crucé al otro lado y regresé a la bifurcación con una caja sobre la que reposaba una radio militar. No bajé por la escalerilla, sino que salí a la plataforma exterior. Apreté el botón y la pasarela que antes había cruzado empezó a ascender.

Llegué a la sala de carga eléctrica. Junto a un guardia que agonizaba estaba la batería que había bajado a buscar. Abrí la reja, empujé la batería hasta la máquina de carga y accioné el botón para que se iniciara el proceso. La batería entró en el interior de la máquina y empezó a cargarse. Cuando acabó, la máquina la sacó al exterior y la empujé hasta el ascensor de carga. Pulsé el botón y cuando se encendió la luz verde de carga aceptada, regresé al entramado de pasillos que conocía a la perfección. Llegué hasta el montacargas y subí al laboratorio.

EN EL LABORATORIO

Las felicitaciones de Rosenberg eran lo menos que esperaba. Mientras sus colegas colocaban la batería, me llevó hasta el panel de control de la máquina teletransportadora. Pero el procedimiento exigía que alguien estuviera en la sala de control para activar los mecanismos en el momento oportuno. Subí por la escalerilla roja y mientras caminaba por la estrecha pasarela tomé nota de la válvula que controlaba el nivel de presión. Al final de la pasarela, a la derecha, había una puerta acorazada cerrada. Bajé por la escalerilla para entrar en la sala de control. Accioné la palanca de la alimentación eléctrica.

Tras unos instantes en los que pareció que todo iba bien, la presión del sistema provocó una explosión amenazadora. Regresé rápidamente a la pasarela y empecé a girar la rueda de la válvula de presión (manteniendo pulsado el botón de acción) hasta que la aguja llegó a la zona verde y se apagó la luz de emergencia. Rosenberg me agradeció la prontitud en la respuesta y regresé a la sala de control. El científico tecleaba una secuela y luego me avisó para que activara el botón de carga. Desde allí podía contemplar todo el proceso. Se cargaban las luces blancas de la pared, yo apretaba el botón y surgía la típica bola de fuego que era el portal de teletransportación.

Uno a uno fueron pasando todos los científicos a cada repetición de esta secuencia en la que yo simplemente tenía que apretar el botón cuando se cargaba el sistema y Rosenberg me lo decía. Finalmente pasó él, y dejó la secuencia en modo automático, por lo que sólo debía esperar a que se cargara el sistema observando los indicadores de la pared. Pero escuché como los soldados trataban de abrir la puerta acorazada con un soldador, por lo que activé varias bombas trampa para "recibirlos". Regresé a la sala de control y pulsé el botón de carga. No perdí tiempo luchando contra nadie, salí disparado hacia la bola de fuego y me metí en ella para ser teletransportado.

UN FINAL CON INTRIGA

Recobré el conocimiento para ver que estaba en el exterior del complejo Black Mesa. Los científicos se acercaron, pero pronto descubrieron que había ocurrido algo durante mi teletransporte. Recuerdo que la teletransportación me llevó a varios lugares, pero finalmente los científicos consiguieron solucionar el problema y traerme de vuelta al exterior de las instalaciones. Tras abrir la reja, subimos a la furgoneta y salimos de allí a una velocidad supersónica.

A.T.I





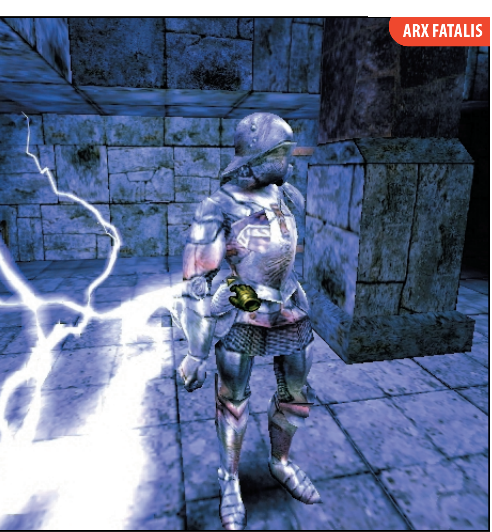


Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO. También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

La Dura Vuelta Al Trabajo

La duda existencial del maníaco: ¿trabajamos para descansar, o bien descansamos para poder trabajar? Porque nadie discute que empuñar pesadas armas y recorrer territorios extensos portando una mochila repleta de tesoros es bastante trabajoso y arduo. ¿O no?


NEVERWINTER NIGHTS


ARX FATALIS

Explico la pregunta: "trabajamos para descansar", esto es, acometemos las cansadas aventuras para huir de la realidad de los estudios y del trabajo diario; o bien "descansamos para poder trabajar", o sea, es el trabajo o estudio diario lo que nos permite recuperar energías de cara a afrontar la siguiente peligrosa exploración. Difícil tesitura: ¿es sueño la vida?

Bueno, tras esta sacudida a las relajadas neuronas, esta bienvenida recalcitrante, procedamos a revisar qué trabajos o descansos están a nuestra disposición, anticipando que con independencia de donde nos ubiquemos la oferta será amplia.

El primero y más destacado de los juegos dignos de conocerse es, sin duda, «Summoner», que nos transporta a un mundo lleno de imaginación y espectaculares escenarios, en que el héroe habrá de enfrentarse a la continua incertidumbre con sus enemigos, para la que conspiran demonios, magos, príncipes y princesas; contra ello, eso sí, nuestra poderosa cualidad de invocar aliados de diversos tipos.

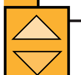
Además, hay que referirse rápidamente a los dos preferidos de los maníacos, «Wizards and Warriors» y «Baldur's Gate II». En áquel, el título nos plantea otra disyuntiva clásica para el jugador de rol: qué puede más, la magia o la fuerza; por suerte, la elección sólo afecta a los medios, no a los fines. Y en cuanto a «Baldur's Gate II», la segunda parte del clásico homónimo, pero con importantes novedades, no sólo argumentales, por supuesto. Más trabajo o descanso suponen títulos algo más antiguos, pero no obstante atractivos, como pueden ser «Evil Islands» (aunque está pasando casi desapercibido, una pena), los «Might and Magic», o las creaciones de Black Isle basadas en su Infinity Engine: «Planescape: Torment», «Icewind Dale» con «Heart of Winter»... Respecto al futuro, mantenemos una espléndida lista de nombres, a la que este mes añado otro, «Horizons», del que poco más del nombre os puedo decir. Algunos de estos nombres están, además, a punto de convertirse en algo concreto, como es «Wizardry 8» o «Arcanum» del que ya circula una demo. Otros títulos cu-

NEVERWINTER NIGHTS

CalabozoLISTA

No se está tranquila nuestra lista, contrariamente a lo habitual. Acostumbrados a largas hegemonías de un JDR en el primer puesto, desconcierta este continuo intercambio entre los dos primeros, «Baldur's Gate II» y «Wizards and Warriors». Turno esta vez para áquel, pero no creo que se pueda hablar de que uno es definitivamente mejor que el otro: ambos gozan por igual de nuestras simpatías, y sólo un puñado de votos decantan la balanza.

Y también hay renovación completa en los restantes miembros de la lista, aunque bastante ordenada, como veis: «Might and Magic VIII» cede su tercer puesto al episodio anterior de la saga, y «Planescape» hace otro tanto con «Icewind Dale», de la misma compañía, aunque tal vez el que menos se asoma a nuestra lista. Todo queda en casa, pues. Queda hablar del quinto puesto, en el que, por fin, modestamente, se muestra el extraordinario «Summoner», en sustitución de «Evil Islands». No sé cómo interpretar tan prudente aparición, de un juego que, en mi opinión, debería estar luchando a pie de igualdad por el primer puesto con sus actuales poseedores... e incluso desbancarles. Habrá que esperar un mes para ver cómo se mueve la cosa. Mientras, loa y honor a nuestro predilecto, «Baldur's Gate II».

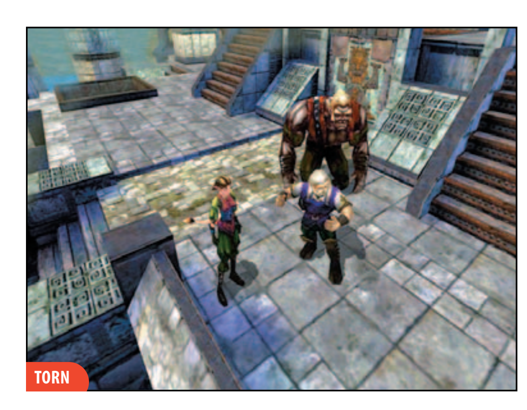


Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate II
2.-	Wizards and Warriors
3.-	Might and Magic VII: For Blood and Honour
4.-	Icewind Dale
5.-	Summoner


ARX FATALIS


POOL OF RADIANCE


TORN

ya aparición no tardará mucho son «Neverwinter Nights», «Dungeon Siege» y «Pool of Radiance II», mientras que a más largo plazo podremos contar con «Arx», o «Morrowind». Con respecto a «Torn», daros la mala noticia de que ha sido cancelado.

OTROS MANÍACOS

Arnau Sebé, de La Fuliola (Lérida), saca a colación «Wizards and Warriors», cuyo nivel de dificultad quizá sea elevado para lo que se estila. Pero vamos al caso de Arnau. Su primera pregunta es si existe alguna alternativa a las cuevas de Ishad N'ha para llegar de la comarca de Valeia a aquella cuya capital da nombre a las cuevas. Pues no, es el único camino, tal y como imaginas. La segunda pregunta, que es la más interesante para nuestro colega, se refiera al objeto que hay que darle a las brujas del oráculo para que te dejen pasar al resto del reino, así como la ubicación del mismo. Pues bien, el oráculo sólo hablará contigo si eres portador de la Insignia Sagrada de Mavin (Holy Signet of Mavin), que te identifica como el elegido por el destino para conseguir la Espada. Sobre su paradero, sólo te hará entrega de él el primer Vigilante de la Espada, el espíritu de Nivius, al cual se puede encontrar en las profundidades de la cripta de Bersault, un poco al norte de Valeia. Nivius, de hecho, te informará de que el oráculo de Ishad N'ha es el segundo de los Vigilantes, por lo que es obligado hablar con él. Hala, a por Nivius, querido Arnau.

Vamos ahora con un par de preguntas sobre estrategia de combate en «Baldur's Gate II», llegadas de alguien cuyo seudónimo explica sin lugar a la duda sus inquietudes: "zombie", aunque su nombre es Bruno. Sus problemas se pueden resumir en dos: cómo acabar con Kagrax el Liche, y como hacer lo propio con los dragones rojo y negro.

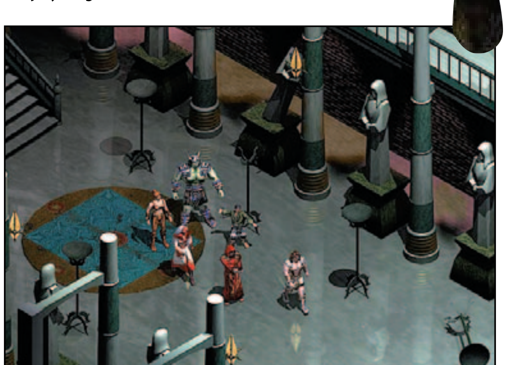
TORN

Respecto a Kagrax, después de bastante rato de combate y cuando se le acaban los hechizos, parece sufrir una mutación, que acaba con todo el grupo en un santiamén mediante un hechizo de Cautiverio. En cuanto a los dragones, aguanta bastante tiempo de combate, pero el problemas es, por un lado, que son resistentes a todos los hechizos que le lanza y, por otro, que sólo les puede dañar con armas "matadragones", con las que sólo cuentan dos miembros del grupo. Bruno solicita consejos sobre la estrategia a seguir en cada caso. Venga, muchachos, a ver si con nuestra ayuda puede dejar de ser definitivamente un zombi.

En fin, dejémoslo aquí por esta vez, y volvamos al duro trabajo o plácido descanso que para cada uno supone el recorrido por las aventuras que nos ofrecen los JDRs, sin olvidar que, polémica filosófica aparte, lo importante es pasarlo bien con el juego. El próximo mes, más.

Ferhergón


TORN


POOL OF RADIANCE



HACE DIEZ AÑOS...

El juego de moda seguía siendo el «Elvira», sobre el que afloraban continuamente preguntas, aunque cada vez más relacionadas con la forma de matar a Emelda. «Drakkhen» y «Heroes of the Lance» también pegaban fuerte.

Despertaba gran interés entre los maníacos una serie de juegos ya antigua, entonces, pero de gran renombre: la serie de «Bard's Tale». Aunque jamás se publicó en España.

Se hacía una especie de «reflexión doctrinal» sobre las diferencias entre un JDR, una aventura gráfica, una aventura conversacional y una videoaventura. Qué tiempos aquellos.

Los Poderes del Invocador

Aunque los JDRs suelen incorporar en su panoplia de hechizos, varios que permiten invocar monstruos para que ayuden al grupo en sus tareas, sobre todo en los combates, no suelen ser un elemento central en la acción, sólo un elemento más a considerar en la estrategia. No es así en el reciente «Summoner», cuyo nombre es toda una declaración de intenciones al respecto.

A continuación, os ofrezco una lista de los seres que en tal juego se pueden invocar, con una breve descripción de sus habilidades. Como veréis, la variedad es rica, aunque por desgracia sólo se puede invocar a uno a la vez.

- BLACKFIRE ELEMENTAL: bastante débil en el combate cuerpo a cuerpo, pero dispone de unos hechizos que algo ayudan, como Blind y Fire Arrow. Se invoca con el Anillo de la Oscuridad.

- MIST ELEMENTAL: es el primero de los seres que podremos invocar y, la verdad, resulta un poco decepcionante. Desde luego, no hay que confiar en él para enemigos que el grupo no pueda destruir por otros medios. Se invoca con el Anillo de la Luz.

- RED MINOTAUR: anima mucho al verlo aparecer, pero impone más de lo que actúa. Su fuerte es el cuerpo a cuerpo, pero no durará mucho. Se invoca con el anillo de Fuego.

- GOLEM: bastante fuerte y eficaz, muy útil en ocasiones. Por desgracia, es extremadamente lento, y tiende a separarse del grupo. Carece de hechizos. Se invoca con el anillo de Piedra.

- BLUE IMP: muy rápido y con gran capacidad para lanzar hechizos de curación, lo que hace continuamente en combate. No resiste el cuerpo a cuerpo, pero puede distraer momentáneamente al rival dando tiempo a un compañero a escapar y ser curado. Se invoca con el anillo de Agua.

- CELESTIAL SAMURAI: tal vez es, dragones aparte, la criatura más poderosa que podemos invocar. Es muy rápido, más que cualquiera de los héroes, y es letal, sobre todo si se encadenan sus ataques. Es prácticamente el único que se puede utilizar eficazmente para guiar al grupo. Además, sus ataques son efectivos prácticamente contra todas las criaturas. Se invoca con el anillo de los Cuatro Vientos.

- POISON ELEMENTAL: su principal rasgo es que puede envenenar al enemigo, pero fuera de eso, ofrece poco atractivo. No tiene otros hechizos, ni es especialmente fuerte. Nada que hacer al lado de sus colegas. Se invoca con el anillo del Bosque.

- JADE GOLEM: una máquina de aplastar. Es muy resistente a los ataques y tiene alta durabilidad; además, es muy fuerte y puede dañar a todo tipo de monstruos, por lo que su concurso es inevitable en ocasiones. Su problema es que es muy lento, lo que provoca otra vez el riesgo de abandono y posterior confrontación. Se invoca con el anillo de Jade.

Pues bien, estas son las criaturas de invocación básicas. Además de ellas, y cuando los anillos se cargan hasta un nivel determinado, se puede invocar a otras ocho, una por anillo, a las que no me referiré ahora. Entre ellas, hay que destacar los cuatro dragones cuya historia está muy ligada a la del invocador. Y por si fuera poco, una de estas ocho criaturas, el espíritu de Laharah, sólo se puede invocar una vez completada la búsqueda del tomo de los Nhuvasarim.

Por Santiago Erice

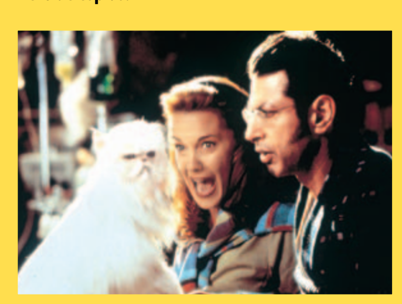
COMO PERROS Y GATOS



¡Es la guerra!

En "Como perros y gatos" los canes son los buenos y los felinos los malos. Los primeros hacen honor al apelativo de "el mejor amigo del hombre", y los segundos aspiran a convertirse en los dueños del mundo. El director Lawrence Guterman ha recurrido a la teoría de la conspiración y de las sociedades secretas para explicar el tradicional enfrentamiento entre perros y gatos.

Mezclando personajes reales y otros generados con modernas técnicas de animación, el largometraje se centra en la rebelión de los lindos mininos, comandados por un gato persa, contra el ser humano. Éste está tan despistado de lo que se cuece, que deberá su futuro a un pequeño y simpático cachorro. ¡Es la guerra! Una guerra cómica, pero guerra al fin y al cabo, con peleas, agentes secretos y demás elementos habituales de las películas del género de espías.







CONSPIRACIÓN EN LA RED (ANTITRUST)

Thriller e informática

Dado cómo está el patio en el mundo mundial y lo que reflejan las primeras páginas de los periódicos, ha tardado demasiado en rodarse "Conspiración en la Red (antitrust)"; una película que juega con la ambigüedad de la actualidad para que descubramos rasgos de personajes y empresas reales en este thriller inquietante lleno de mentiras, asesinatos, poder, información y nuevas tecnologías.

En el argumento se mezclan el joven cerebro de la informática, el ambicioso empresario sin escrúpulos, la amistad, el amor y el ansia de dominar el mundo. No todo es lo que parece. La conspiración está en marcha. La vida del protagonista corre peligro y se encuentra en un callejón sin salida. Dirigida por Peter Howitt, "Conspiración en la Red (antitrust)" está protagonizada por Tim Robbins, Ryan Phillipe, Claire Forlani y Rachael Leigh Cook.



SOS, quieren acabar con las vacaciones de verano

LA BANDA DEL PATIO

La peor de las pesadillas para un escolar (y para los maestros) está a punto de cumplirse: hay un plan para acabar con las vacaciones de verano. En España se intenta conseguir utilizando decretos legislativos, pero en la película de animación "La banda del patio", las medidas son más radicales: un rayo láser capaz de hacer que el invierno dure siempre. Colegiales y profesores se deberán unir para evitar tan gran tragedia. Los protagonistas de "La banda del patio" son los mismos que los de la serie de televisión que emite Disney Channel. Creados por Paul Germain y Joe Ansolabehere, han sido dirigidos en su versión para las salas cinematográficas por Chuck Sheetz.

Malizzia



Conocida hasta ahora en los circuitos del hip hop nacional por poner la voz al servicio de Magnatiz, la cantante Shugga Wuga ya ha firmado un álbum en la que figura como máxima responsable del resultado final. Titulado "Malizzia", cuenta con diversos productores como Jota Mayúscula, Frank T, R de Rumba, X-Trem o Frans Beltrán, entre otros, que han puesto su imaginación al servicio de un trabajo sorprendente.

SHUGGA WUGA

Y es que esta barcelonesa de poco más de veinte años no se ha limitado a incluir sus rimas y su voz a la manera más tradicional del género. Provocadora, Shugga Wuga se ha dejado adornar en sus rapeos por el rhythm and blues, el soul o las influencias de la música clásica, por citar unos extremos. A ratos agresiva, a ratos dulce y hasta tierna, huye de la repetición en los cortes del álbum como de la peste. Con ella no hay un momento para el tedio o la indiferencia.

A santo de qué

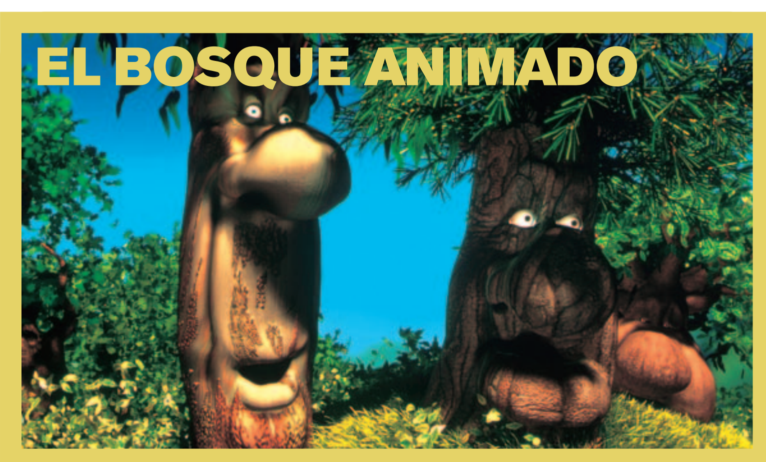


Con dos álbumes en el mercado, "Contigo porque me matas" y el reciente "A santo de qué", El Hombre Gancho reivindica el rock cantado en castellano y tamizado por ritmos como el bolero, el tango o la rumba. Heredero de influencias ya clásicas en el pop nacional como Los Rodríguez, Radio Futura o Sabina, el grupo cordobés apuesta sin complejos por ese algo tan difuso que la industria conoce como "lo latino".

EL HOMBRE GANCHO

A su forma de entender la música, los medios de comunicación han aplicado palabras como arrabalero, arrastrao, canalla, chulería o bajos fondos; que, siendo tópicas, sirven para definir unas canciones en las que hay lugar para el fiesta, la melancolía por el amor perdido, la mujer inalcanzable y siempre fatal, o la camaradería.

EL BOSQUE ANIMADO



En defensa de la naturaleza

"El bosque animado" es un largometraje concebido a modo de fábula en defensa de la naturaleza amenazada por el ser humano. Ambientado en los bosques de Galicia y basado en una novela de Wenceslao Fernández Flórez (escritor y periodista coruñés de pluma viperina e ideología conservadora), este filme ha sido realizado íntegramente en España. Casi cinco años ha costado concluir el proyecto, que constituye el primer largometraje de dibujos animados en tres dimensiones rodado en Europa; lo que ha permitido a sus creadores contar con subvenciones tanto de la Xunta de Galicia como de las instituciones comunitarias (única manera de poder hacer frente, al menos en este país, a los altos costes de producción que conlleva una película de estas características). Y para apuntillar este cuento proteccionista de la naturaleza –donde animales y vegetales se comunican, sufren y gozan– se ha contado con Luz en la banda sonora original.

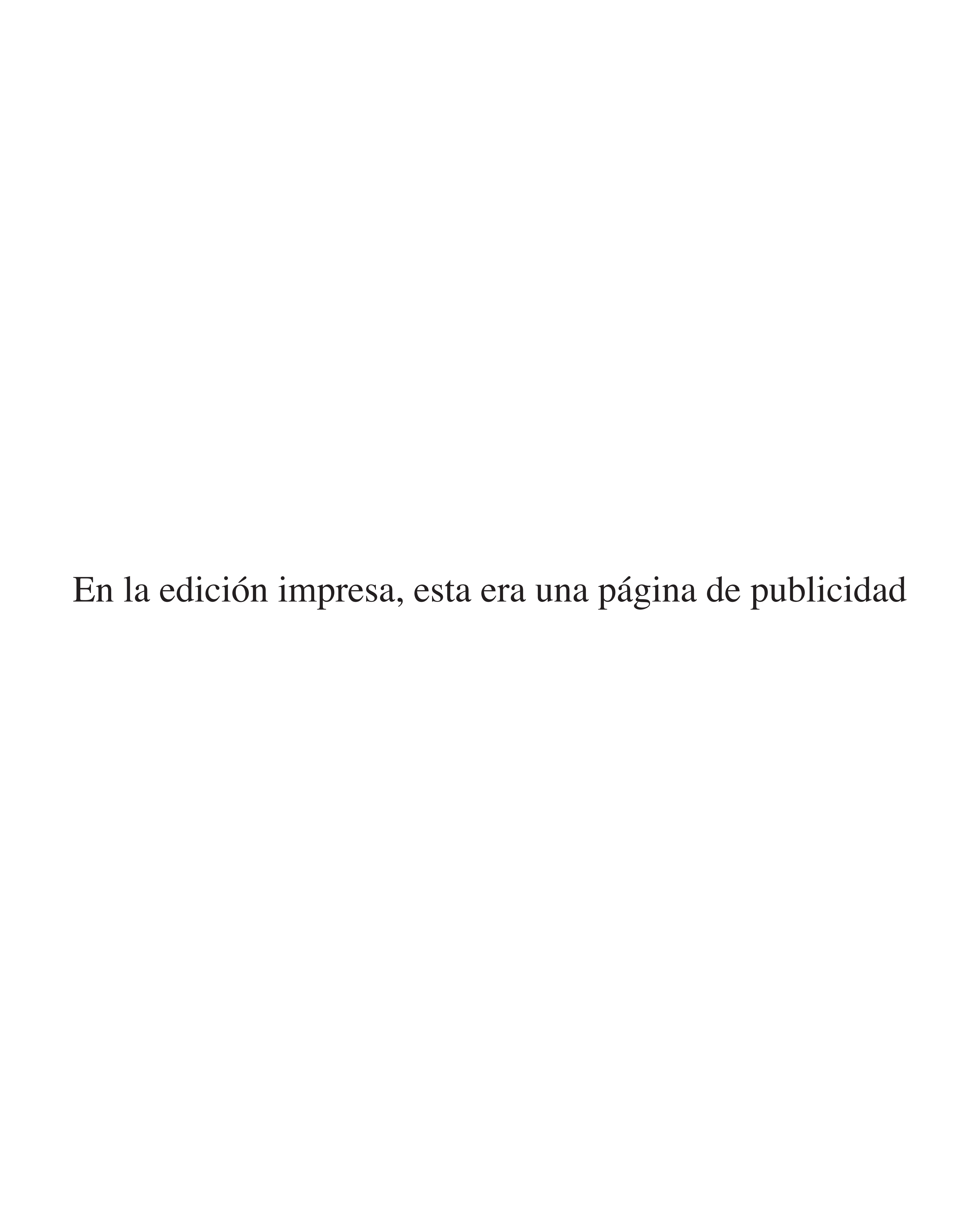
2001: DESPEGA COMO PUEDAS

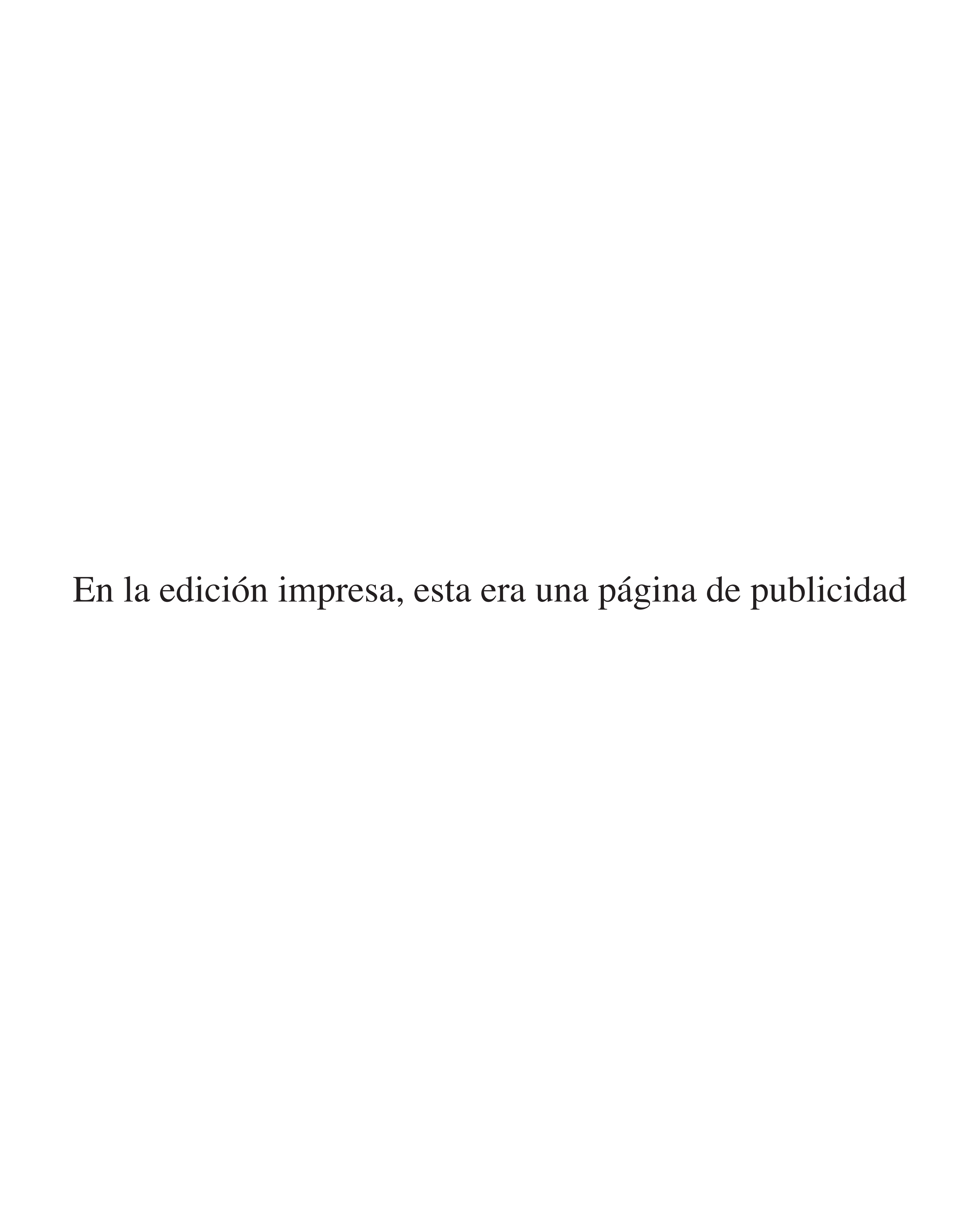


Hora y media de chistes, bromas y patochadas

Decir que Leslie Nilsen es el protagonista de "2001: despega como puedas" es sinónimo de chistes, bromas y patochadas con el actor como estrella absoluta de la pantalla. Dicho de otra forma: los fans del cómico están de enhorabuena. Todas las formas de humor están garantizadas, desde el chiste zafio hasta los golpes de risa tan socorridos en el cine mudo, de la "revisión sui generis" de escenas clásicas del cine a la confusión típica de personajes, frases con doble sentido, equivocaciones, muecas, gestos... Todo un recital al servicio de Leslie Nilsen.

Es el mismo esquema que tan buenos resultados comerciales ofreció, por ejemplo, en la saga de "Aterriza como puedas": gags sin fin para no dar respiro al espectador. Con dirección de Allan Goldstein y un reparto que también incluye a la bella Ophelie Winter, "2001: despega como puedas" parodia las películas de ciencia ficción y de los super agentes especiales con licencia para destrozar todo lo que se cruza en su camino (incluidos el planeta Tierra y el satélite Luna, si es menester).


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Worms World Party

Estrategia / Team17 / Virgin

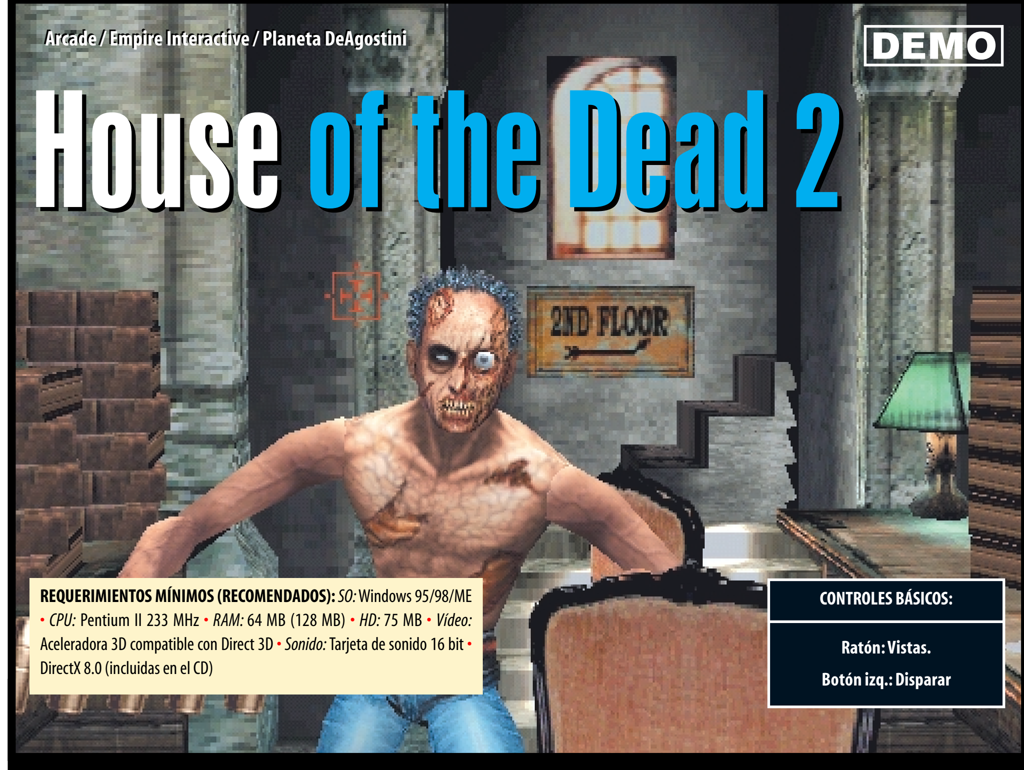
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium 100 MHz (Pentium 200 MHz) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 55 MB • *Vídeo:* Tarjeta gráfica con 2 MB compatible DirectX (4 MB) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Cámara
Flecha izq./dcha.: Moverse
Flecha arriba /abajo: Apuntar
Espacio: Disparar
Botón dcha.: Listado de Armas

Tan divertido como en anteriores versiones se presenta este «Worms World Party», un mundo lleno de gusanos con ganas de guerra y en el que afinar la puntería es el factor decisivo en el devenir de las batallas. A pesar de que el juego ya está en el mercado, para quienes todavía no hayáis tenido la oportunidad de comprobar cómo es la guerra en las profundidades del mundo os ofrecemos esta demo, en la que podréis elegir un equipo y combatir contra el ordenador.



Arcade / Empire Interactive / Planeta DeAgostini

DEMO

House of the Dead 2

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium II 233 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 75 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible con Direct 3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas.
Botón izq.: Disparar

Seguro que todos recordáis aquella máquina recreativa que podíamos encontrar en bares y salones de juego, la primera parte de «House of the Dead», un juego que marcó una época, y del que se realizó una conversión para ordenadores personales. Ahora con «House of the Dead 2» volvemos a rememorar los viejos tiempos y los zombies vuelven a salir de sus tumbas para sembrar el pánico en la ciudad. Una adaptación literal de la máquina que nos propone en esta demo jugar la primera fase en la que no faltarán enemigos además del tradicional jefazo final de la fase. Los puntos los obtendrás, salvando civiles y demostrando tu buena puntería. La demo se encuentra completamente en inglés.



Acción / GameSquad / Cryo

DEMO

Abierto hasta el Amanecer

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium II 266 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 75 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct 3D ó Glide • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas.
Cursores: Movimiento
Botón izq.: Disparar
Alt Gr: Acción

Gamesquad vuelve a probar suerte con un nuevo título diseñado con el motor gráfico de «Devil Inside». El juego puede decirse que es la continuación de la película del mismo título y nos sitúa en la penitenciaría del Sol Naciente, donde nuestro protagonista, Seth Gecko, espera que se cumpla su condena a muerte tras ser capturado después de la muerte de su hermano. Sin embargo en la cárcel se han colado los vampiros y a Seth se le presenta la oportunidad de terminar con su condena a muerte si es capaz de acabar con los zombies. En la demo podrás jugar la primera parte del juego, donde comienza la acción dentro de la cárcel. Aunque la demo se encuentra en inglés, la versión producida estará completamente doblada y traducida al castellano.

Cycling Manager

Manager Deportivo / Cyanide / Friendware

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium II 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 75 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D ó Glide • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los Controles Disponibles

Patrocinado por Laurent Jalabert, llega un nuevo manager de ciclismo. El éxito que protagonizó Dinamic Multimedia en su momento con «Euro Tour Cycling» lo están aprovechando otras compañías para aprovechar la temporada alta del ciclismo. Ahora que la vuelta a España está a punto de comenzar, en esta demo podréis ejercer la labor de director de equipo y correr una de las etapas reinas de nuestra vuelta, donde la alta montaña adquiere un papel protagonista. Dirigiendo al equipo Mapei habréis de trazar una inteligente estrategia que culmine con uno de nuestros corredores en lo más alto del podio. No se debe descuidar bajo ningún concepto al resto de participantes, para evitar fugas peligrosas que den al traste con nuestros planes. Y que no se te olvide la comida de los corredores, elemento indispensable para evitar una "pájara".

Legends of Might and Magic

Acción / Aventura / 3DO / Virgin

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/200 • *CPU:* Pentium II 300 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 150 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct3D (32 MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD) • Módem: 56K



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimientos
Botón izq.: Golpeo 1
Botón dcha.: Golpeo 2

Dada la expectación que ha despertado este último título del universo «Might and Magic» y la aceptación que tuvo la primera demo que Micromanía os ofreció en exclusiva en el número 77, los programadores del juego han decidido poner en liza una segunda demo en la que podréis nuevamente combatir online con otros jugadores ubicados en cualquier parte del mundo. Esta segunda demo también se encuentra en inglés y en ella podréis tanto crear partidas como uniros a una ya existente. Además podréis jugar offline para practicar vuestras técnicas de lucha antes de enfrentaros a los mejores jugadores de la red de redes.



ESPECIALES

Day of Defeat (Mod para Half-Life)



Uno de los mods más trabajados y con más aceptación entre los adeptos a «Half-Life» es, sin duda, «Day of Defeat». De él cabe resaltar la genial ambientación de los escenarios y personajes, sumergiéndote de lleno en la Segunda Guerra Mundial. La batalla se librará entre las fuerzas del eje y las fuerzas aliadas y en cada caso podrás elegir entre cuatro clases disponibles de personaje: infantería ligera, infantería de asalto, francotirador y soldado pesado. La guerra...una cita que no te puedes perder.



Aventura / Péndulo Estudios / Dinamic Multimedia

Runaway
A Road Adventure

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME / 2000 • *CPU:* Pentium 166 MHz (Pentium II 233 MHz) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 300 MB • *Vídeo:* Tarjeta Gráfica compatible con DirectX • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los Controles Disponibles

Con casi dos años de retraso se presentó este título que ya podéis encontrar a la venta. Lo cierto es que la larga espera ha merecido la pena ya que a tenor de los resultados no podemos sino rendirnos ante la evidencia de que nos encontramos ante una de las aventuras gráficas mejor desarrolladas en los últimos tiempos, con un sistema de juego sencillo e intuitivo y con gráficos de dibujos animados. En esta demo que os ofrecemos este mes en nuestro CD podréis jugar el capítulo 3 del juego, en el que os encontraréis con la difícil misión de escapar de una cabaña donde dos matones te han golpeado fuertemente dejándote fuera de juego mientras interrogan a Gina y no precisamente con buenos modales. Tras despertar intenta escapar y rescatar a Gina.

MULTIMEDIA

Legends of Might and Magic

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Con él se han solucionado diversos problemas que afectaban a las conexiones multijugador en internet y LAN. Dado que el juego es exclusivamente para usar en modo multijugador, todas las actualizaciones deben instalarse ya que los jugadores sólo podrán jugar juntos si tienen el mismo número de versión del juego.

Delta Force: Land Warrior

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.00.31. Con él se solucionan los problemas detectados a la hora de iniciar las partidas multijugador a través de redes locales.

Baldur's Gate 2

Este archivo actualiza el juego a la versión 23037. Con él se han corregido los errores de funcionamiento que se producían bajo Windows 2000 y Windows XP. A pesar de instalar la actualización, las partidas salvadas no sufrirán ningún tipo de daños. Para poder jugar en el modo multijugador, será necesario que todos tengan el mismo número de versión de juego.

Black & White

Este archivo no modifica el número de versión del juego y supone uno de los muchos añadidos que el equipo de LionHead está lanzando para este título. Con esta actualización podremos escuchar los ruegos, pensamientos y deseos de los aldeanos de nuestro pueblo con tan sólo situarnos a su lado con el zoom, y saber así si estamos haciendo una buena o mala labor como dioses.

Giants: Citizen Kabuto

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.4. Con él se han solucionado diferentes conflictos detectados con algunos modelos de tarjetas gráficas. Además ahora se podrán jugar partidas por internet a través de GameSpy, ya que antes el modo multijugador estaba reservado a partidas en redes locales.

Serious Sam

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.02. Con él se han solucionado diversos problemas en lo referente al aspecto gráfico del juego además de dar un mejor rendimiento gráfico para las tarjetas aceleradoras. También es posible con la instalación de este archivo la utilización de dos ratones simultáneos, uno conectado en el puerto PS2 y otro en el puerto USB.

Euro Tour Cycling

Este archivo no modifica el número de versión del juego. En esta actualización se han añadido nuevas carreras en 3D y cinco carreras de la copa del mundo. Además se ha mejorado la inteligencia artificial en las etapas de montaña y en los ataques de los corredores importantes durante las etapas llanas; hay nuevos corredores para comprar y se ha reducido el tiempo de absorción del bidón de comida. Los errores encontrados con las partidas guardadas también han sido corregidos, además de mejorar los parámetros de los jugadores jóvenes de la carrera.

Imperium Galactica II

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.06. A partir de ahora cuando dos jugadores combaten, un tercero puede estar de espectador. El juego permitirá resoluciones de pantalla más altas y en el modo multijugador se podrá escoger entre simular o controlar las batallas, además del tiempo de duración de las mismas. Las alianzas entre distintos bandos serán ahora más sencillas y el alcance del disparo de las fortalezas se ha aumentado considerablemente.

Casanova

Aventura / Wanadoo / Cryo Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Celeron 300 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 250 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB compatible Direct3D (16 MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas
Cursores: Movimiento
Botón izq.: Disparar
Botón dcha.: Saltar
Espacio: Acción

Giancomo Casanova un joven libertino, es el protagonista de esta aventura gráfica firmada por Cryo de la que este mes incluimos una demo en nuestro CD. Tras viajar a la Venecia del siglo XVIII para encontrarse con su padre al que no conoce y desenmascarar a los asesinos de su madre, éste descubre que hay una trama en curso para imponer una dictadura en la mítica ciudad italiana. En la demo podréis jugar una de las fases del juego en la que habréis de rescatar a Lucrecia, una bella joven secuestrada por unos mercenarios. Deberéis investigar a fondo para descubrir la forma en que fue raptada, además de demostrar tus grandes cualidades como espadachín para no dejar que nadie te corte el paso hacia el rescate.

Mech Commander 2

Estrategia / Fasa / Microsoft

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000/ • *CPU:* Pentium II 266 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 128 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D ó Glide • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los Controles Disponibles

Uno de los últimos lanzamientos que prepara Microsoft, se centra en este título de estrategia en tiempo real en el que los protagonistas son los conocidos Mechs. En la demo que podréis disfrutar este mes podréis jugar una misión del juego en la que los objetivos se os marcarán al inicio de la misma. Habrá que ir con cuidado, ya que en este juego no podremos recolectar recursos y sólo dispondremos de las fuerzas con las que contemos al principio de la misión, quitando alguna que otra ayuda ocasional.

La demo se encuentra en inglés al igual que la versión producida que está a la venta en nuestro país.





Acción / Estrategia / Core Design / Proein

Project Eden



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium II 300 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 35 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct 3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas.
Cursores: Movimiento
Botón izq.: Disparar
Botón dcha.: Opciones

Tras varios retrasos en su lanzamiento ya podemos asegurar que falta bien poquito para ver en los estantes de las tiendas este nuevo proyecto de los programadores de la saga «Tomb Raider». En este caso y de la mano de un grupo de preparados soldados de las fuerzas especiales podremos disfrutar de un título en el que la acción la estrategia son los dos géneros que priman sobre todo. Y es que es difícil encuadrar a este título dentro de un mismo género dado lo completo que es en todas sus facetas. En la demo que os proponemos este mes en el CD, podréis jugar una misión demo en la que deberéis escapar de una fábrica abandonada. Para ello habrá que manejar a todos los componentes del grupo. Cada uno posee habilidades distintas, y necesitarás explotarlas al cien por cien para conseguir escapar con vida. La demo se encuentra en inglés.

Myst III: Exile

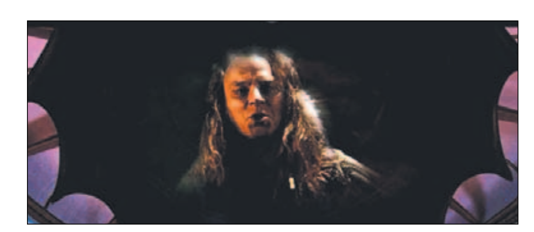
Aventura / Presto Studios / Ubi Soft



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Espacio: Saltar
Ctrl: Golpear
I: Inventario

Una de las series de aventuras más conocidas a nivel mundial está a punto de depararnos una nueva sorpresa con la que será la tercera entrega de la saga. Tras arrasar en ventas en los Estados Unidos, llega este nuevo título, fiel al estilo que le catapultó a la cima del éxito. Nuevos retos y nuevas aventuras esperan a Atrus y Catherine que con tu inestimable colaboración volverán una vez más a salir airosos de todos sus problemas.



ID: Heart of Winter
Trials of the Luremaster

Ya podéis disfrutar con la expansión de la expansión. Y es que «Trials of the Luremaster» es, precisamente, la expansión de «Heart of Winter», que a su vez es la expansión de «IceWind Dale». Completamente traducida a nuestro idioma, «Trials of the Luremaster» necesita para poder funcionar tener instalado en el equipo tanto «IceWind Dale» como «Heart of Winter». La acción se sitúa en una taberna de Lonelywood, llamada La Horca Silbante, donde un misterioso personaje se presenta, reclutando héroes.



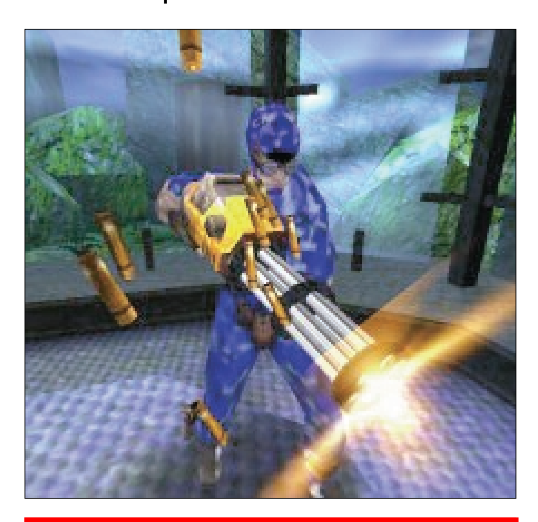
Quake 3 Fortress
(Mod para Quake III Arena)

Uno de los mods con más aceptación entre los quakeros es sin duda este «Quake 3 Fortress», basado en el popular «Quake III Arena». La mecánica de juego es la tradicional captura de bandera del enemigo en modo cooperativo por equipos. Como novedades más relevantes, está la incorporación de once nuevas armas, además de otras cinco ya disponibles en el juego original. Este mod está sujeto a continuas modificaciones y a la incorporación de nuevos mapas que aumentan los retos día a día.

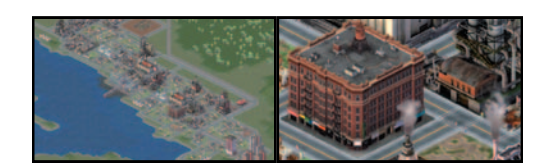


Alliance
(Mod para Quake III Arena)

«Alliance» es una de las modificaciones de «Quake III» que cuenta con mayor número de adeptos. El sistema de juego es similar a muchos otros mods, capturar la bandera enemiga, pero con la incorporación del modo Deathmatch simultáneamente. Dispone al mismo tiempo de un modo avanzado para quakeros expertos que quieran medir sus fuerzas entre sí o contra la propia máquina. Nuevos modelos y skins además de un sinfín de mapas son algunas de las novedades que encontraréis en esta modificación.



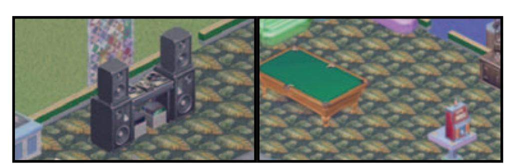
Building Architect Plus para SimCity 3000



Levantar desde los cimientos una ciudad no es tarea fácil, teniendo en cuenta las innumerables operaciones que se han de controlar: servicios, economía, construcción. Pero la estética también es importante, y para ello aquí tenéis «Building Architect Plus», una útil herramienta con la que podrás crear tus propios edificios para «SimCity 3000». De esta forma ya nada escapará a tu control. Crea los edificios más bonitos y modernos del mundo y haz que tu ciudad sea la envidia de todos los alcaldes.



Personajes para Los Sims: House Party



Todos los seguidores de la saga podréis incorporar ahora nuevos elementos que harán aún más entretenido el día a día de nuestros sufridos sims. Por un lado podréis incorporar a un DJ, para que pinche música en tu propia casa, que animará de lo lindo las veladas de la familia. También podréis hacer que la familia adopte un bebé alienígena y así aumentar no sólo el número de miembros sino también sus posibilidades, y es que tener un alienígena en casa provocará la envidia de todos los vecinos.



Criaturas para Black & White

Quien conozca este genial título sabrá que una de las labores fundamentales para ser un buen dios, es la cría y educación de una criatura que habremos de elegir al comenzar el juego. Durante el desarrollo del mismo podremos cambiar a nuestro "heraldo" por otras criaturas que el programa pone a nuestra disposición, pero desde los estudios de Lionhead han creado cuatro nuevas criaturas, gorila, mandril, caballo y leopardo, que junto a las ya existentes en el juego, amplían el abanico de posibilidades. Para su instalación sólo habréis de pinchar en el botón instalar y elegir la que más os guste.



MAX PAYNE EN PANTALLA GRANDE



Parece que las ideas de las cabezas pensantes de la megalomaníaca industria de Hollywood han dejado de manar. Y cuando las ideas geniales no surgen, hay que buscarlas donde sea. Así se explica el largo aluvión de remakes a que nos están sometiendo o la cada vez más larga lista de películas basadas en adaptaciones de videojuegos de éxito. Primero fueron "Street Fighter" y "Mortal Kombat", luego "Super Mario Bros" y "Wing Commander", ahora "Tomb Raider" y "Final Fantasy" y próximamente "Resident Evil". Y, según parece, la lista no dejará de crecer. Collision Films ha adquirido los derechos televisivos y cinematográficos de «Max Payne», el último gran héroe informático, mientras que Dimension Films se hará cargo de la distribución doméstica del producto. A nadie ha pasado inadvertido el fuerte carisma del personaje concebido por Remedy para su última producción, así como el estilo de "film-noir" que destila el juego. Sólo queda por ver si los productores elegirán también a Sam Lake para que preste sus facciones al protagonista del film.

¿Habrá un videojuego TRON?



Según una información aparecida en el Hollywood Reporter, Monolith Studios está trabajando actualmente en el desarrollo de un juego de acción basado en la legendaria película de culto producida por Disney en 1982 y que revolucionó, sin duda, las técnicas cinematográficas de efectos especiales y visuales. Para todos aquellos que no conozcáis esta compañía, baste decir que Monolith Studios ha desarrollado juegos tan populares como «Blood 2: the Chosen» o «Shogo: Mobile Armor». Aunque aún no disponemos de muchos detalles sobre el proyecto, lo que sí parece seguro es que el juego estará enfocado como un juego de acción en primera persona y que aparecerá exclusivamente para PC y Xbox durante el año 2003.

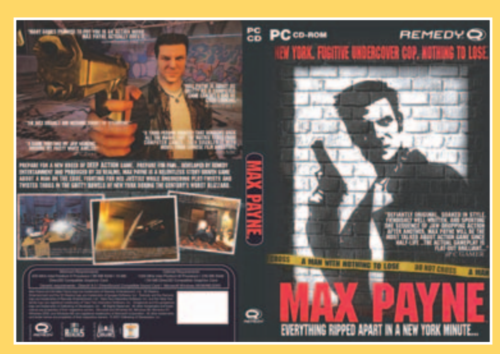
LAMENTABLE



Lamentable resulta la cancelación del proyecto «Torn», uno de los productos más ambiciosos de Black Isle a la par que uno de los juegos de rol más esperados por los aficionados. Esta triste noticia ha sido definitivamente confirmada por los directivos de Interplay, después de que circularan durante varios días numerosos rumores relativos a la cancelación del proyecto y al despido de varios miembros del equipo.

Según parece Chris Taylor, jefe de desarrollo del programa, visitó el sitio web RPGPlanet para explicar a los fans que el proyecto «Torn» había sido oficialmente cancelado y que cinco empleados habían sido despedidos, incluyéndole a él.

FORMIDABLE



Encantados estamos con el lanzamiento de «Max Payne», uno de esos títulos que dejan su impronta en la historia de los videojuegos. Porque habrá un antes y un después de «Max Payne», un juego tecnológicamente superior a todo lo que hemos visto en las pantallas de nuestros PCs, no sólo gracias al espectacular e innovador "Bullet Time" –que nos permite recrear escenas de películas como "Matrix"– sino por el excepcional detalle gráfico que permite el engine MAX FX, una tecnología que marcará un hito en el desarrollo de videojuegos.

Un juego con un argumento sólido como pocos, que nos introduce en uno de los pocos thrillers informáticos que hemos tenido la oportunidad de presenciar hasta la fecha y que nada tiene que envidiar a las películas más importantes del género. A pesar de no contar con una localización al castellano a la altura de las circunstancias, «Max Payne» se ha convertido en uno de los bombazos de 2001, serio candidato a arrasar en la próxima edición de los premios ECTS. Y todo eso sin contar que el juego ha aparecido dos meses antes de lo previsto en todo el mundo, algo ya de por sí digno de alabar.

¿Cuál... será el nuevo proyecto que presentará Blizzard en la próxima edición del ECTS?

¿Cómo... se explica que un juego tan importante como «Max Payne» esté tan "discretamente" traducido?

¿Cuándo... recibiremos nuevas noticias sobre el desarrollo del esperadísimo «Doom 3»?

¿Por qué... los aficionados españoles a «Ultima Online» no disponen aún de un servidor en nuestro país?

¿Cuánto... tiempo tardarán en aparecer juegos basados en la tecnología MAX FX desarrollada por Remedy?

PUBLICIDADES ALTERNATIVAS



Lo importante es ser diferente, no importa lo que hagas para destacarte del resto del rebaño, pero consigue destacar por encima de todo y sea como sea. Este es el mensaje que transmite esta simpática publicidad americana, que hemos seleccionado este mes para el sector, mientras aprovecha para anunciar su nueva gama de complementos para la novísima consola GameBoy Advance de Nintendo. El buen humor, que no falte.

¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO?

SUFRIENDO CON EL CABLE

Algunas compañías proveedoras de internet siguen incumpliendo con los compromisos adquiridos con sus usuarios. Este mes, uno de nuestros lectores nos escribe indignado para denunciar una situación que resulta demasiado habitual en los tiempos que corren.

Hola, soy un usuario de una de las compañías de cable que actualmente ofertan servicios en España. En concreto la que domina la zona de Andalucía, Supercable. Son ya tres los años que llevo con esta compañía, aguantando mecha y sufriendo muchas penurias. Cuando contraté sus servicios lo hice con la idea preconcebida que se había encargado de inculcar la publicidad de la compañía: grandes velocidades de conexión ideales para juegos, vídeo conferencia y similares. Bien, pues quiero decir que tras muchos votos de confianza a los problemas continuos surgidos, me siento estafado. Ya que con mi cable-modem de 128K el balance general en los juegos es negativo, con pings exageradamente altos y numerosas pérdidas de paquetes. Y además, es patético que tengamos limitado a 1/4 el ancho de banda de subida, con lo que con mucha suerte logramos subir archivos a 3-4k/seg. De risa, ya que mucha gente que conozco con modem de 56K suben archivos mucho mas rápido que yo, realmente lamentable. Es triste que en las comparativas que se hacen en algunas páginas web, estemos siempre los últimos. Contamos con un servidor propio de juegos, Órbita Supercable, que esta completamente abandonado, con juegos como «Half-Life» en su primera versión y que no son actualizados desde hace mas de un año y en los que la conexión no es lo que pudieramos decir aceptable. Con todo esto, lo único que pretendo es hacer una llamada de atención a la compañía, ya que tras tres años de quejas, tan sólo hemos recibido falsas promesas y soluciones que seguían la ley del mínimo esfuerzo. Los usuarios de Supercable tan sólo buscamos la mejora de la calidad de los servicios y poder disfrutar, de una vez por todas, los servicios con los que soñábamos cuando contratamos Internet por cable. Sin más, se despide un usuario que espera que su país deje de ser comparado con países del tercer mundo en cuanto a la calidad y a los precios de conexión.

Kayin

No es de extrañar que usuarios como nuestro amigo Kayin se indignen y protesten ante el inmovilismo y la desidia que demuestran muchos proveedores de Internet en nuestro país, que tras cobrar una abultada cuota de suscripción olvidan a sus usuarios, declinando toda responsabilidad o haciendo caso omiso de las justificadas críticas que aquellos les reportan. Aunque parezca increíble, estas situaciones son terriblemente cotidianas y no parece que tengan solución. Desde aquí nos solidarizamos con éste y otros usuarios que estén en la misma situación e instamos a la administración para que establezca algún tipo de control.

LOS DIOSES *También juegan al fútbol*

Lionhead y Electronic Arts siguen lanzando parches para su juego estrella, «Black & White». Tras deleitarnos con nuevas criaturas y otros añadidos, Peter Molyneux y sus acólitos han preparado un nuevo patch de contenido cuando menos sorprendente. Y es que, gracias a esta expansión, los habitantes de nuestro pueblo podrán dedicar su tiempo libre a la práctica de un deporte tan popular en nuestro país como es el fútbol. Los jugadores tendrán la posibilidad de construir un estadio de fútbol de hasta ocho alturas dentro del poblado, para que sus habitantes puedan disfrutar del deporte rey durante su tiempo libre.



Humor

por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



El número 42 de nuestra revista tenía una portada de lo más cinematográfica. Por un lado aparecía «Terminator 2», un estupendo arcade sobre la película del mismo nombre, con elementos de puzzles del que os ofrecíamos la solución completa. Por el otro, los «Blues Brothers», la pareja de músicos más desquiciados de la historia del cine, llegaba a nuestros PCs con un divertídisimo juego de plataformas y nosotros, como no podía ser de otra forma, os proporcionábamos en un póster gigantesco, todos los mapas necesarios para completarlo.

Además, en ese número también os ofrecimos un extenso reportaje sobre los nuevos juegos que se estaban cociendo en todo el mundo. ¿Os suenan títulos como «Twilight 2000», «Monkey Island II» o «Elvira»?

Por último, también estaba en aquel número 42 la solución completa de «Elf», un fantástico juego de plataformas que muchos todavía recordaréis con cariño.



PREVIEW

FREEDOM FORCE

Los superhéroes aterrizan en el PC desde el mundo del cómic. Un original combinado de acción y rol donde las habilidades se tornan en poderes casi sobrehumanos.

PUNTO DE MIRA

COMMANDOS 2

Uno de los juegos más esperados del año está por fin listo. Pyro ha rizado el rizo y ha hecho de la continuación de «Commandos» un título imprescindible para los amantes de los buenos juegos. Descubre todo lo que tiene y cómo es en el próximo número de Micromanía.

OPERATION FLASHPOINT

PATAS ARRIBA

La Guerra Fría en todo su apogeo, y la guerra real a punto de estallar, si no solucionas la crisis desatada por un grupo rebelde del ejército a cuya cabeza se encuentra un megalómano general.

PREVIEW

YAGER

Imagina que «Wing Commander» pasa del espacio exterior a los combates en la superficie de un planeta. «Yager» nos trae de vuelta el combate aéreo en todo su esplendor.

PATAS ARRIBA

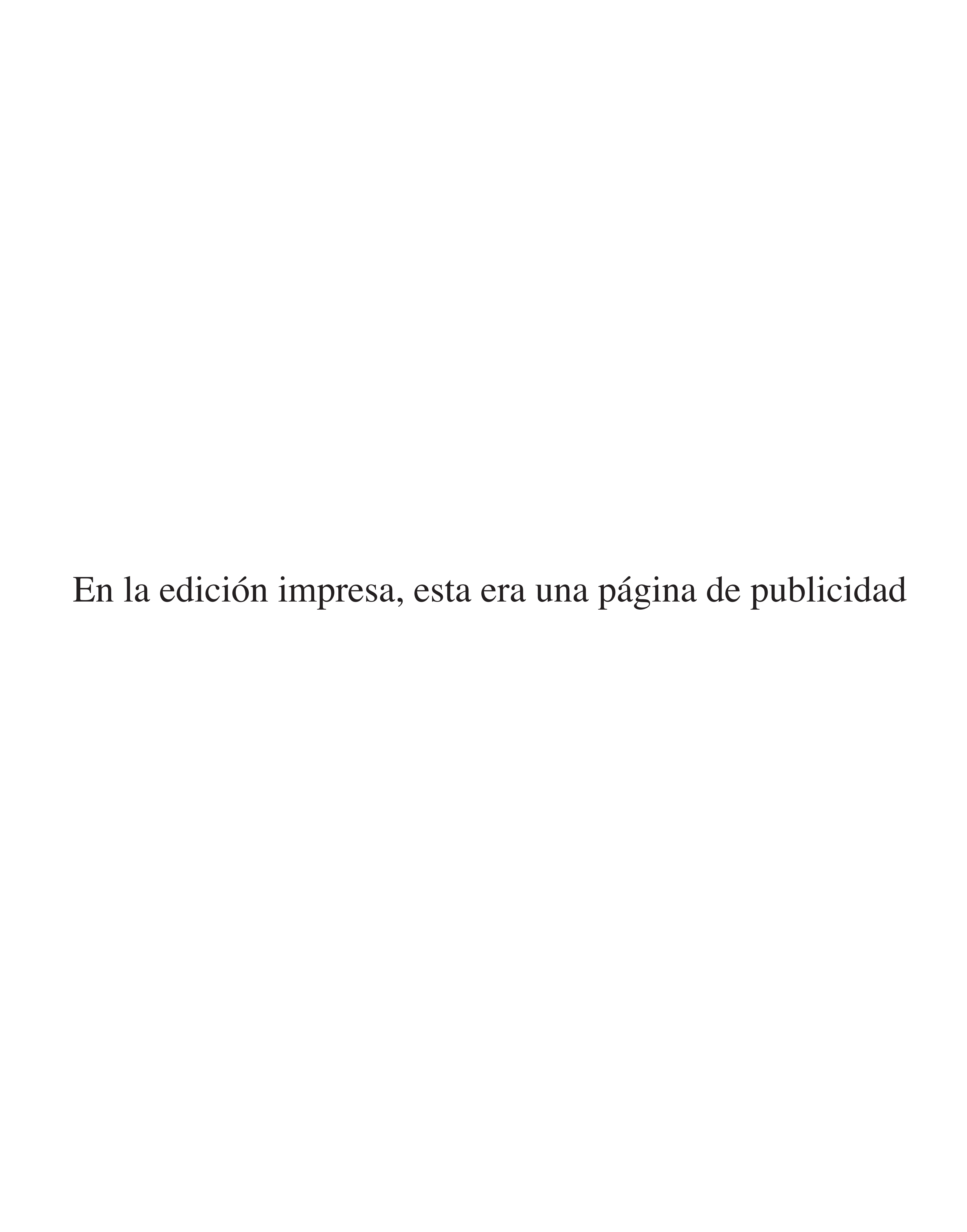
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

La batalla por la especia es más dura que nunca, pero tenemos una completa guía para ti con la que solucionarás todos tus problemas.

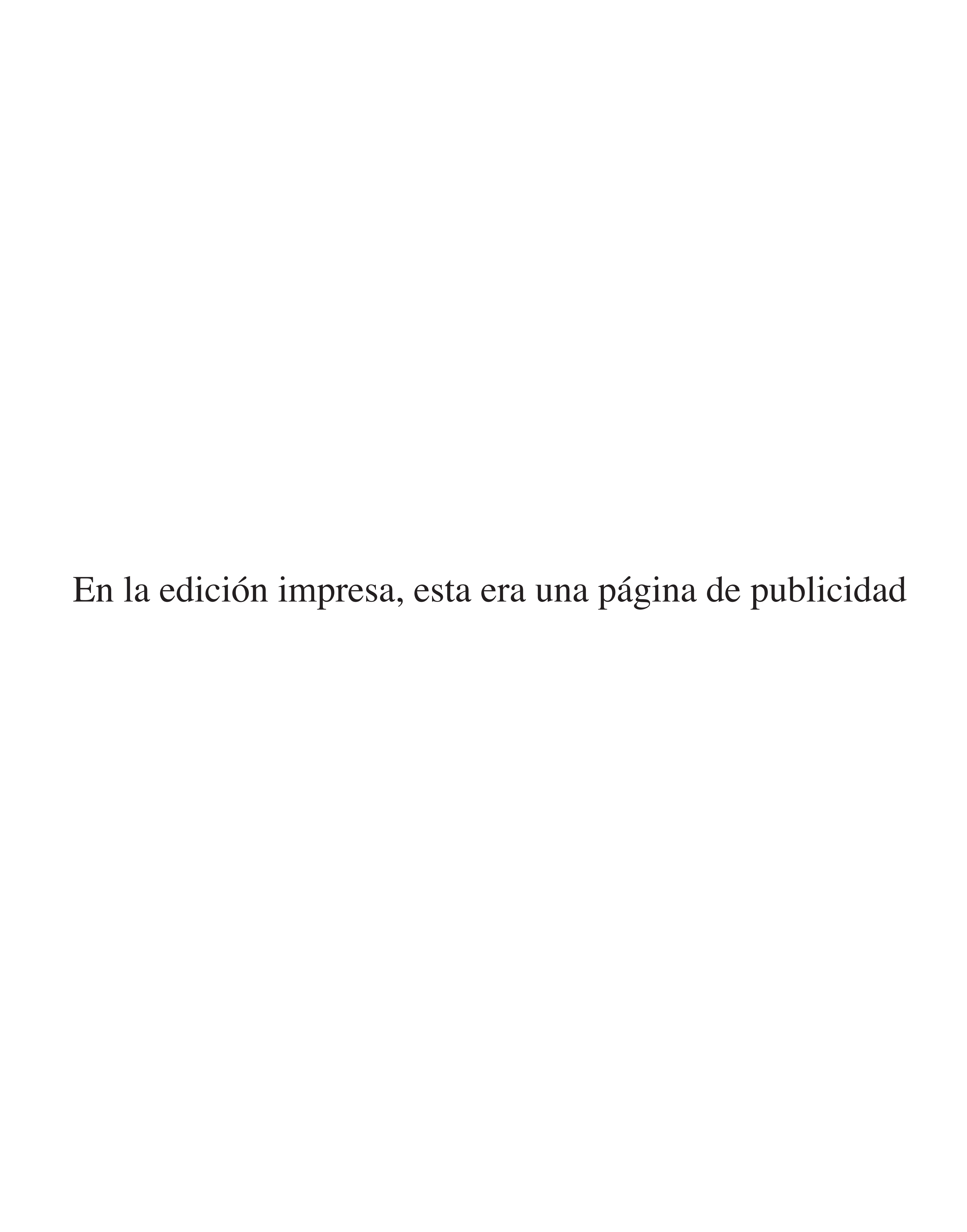
Y, además,

todas las secciones habituales de la revista, noticias, avances, previews, trucos, guías y mucho, mucho más

NOTA DE LA REDACCIÓN:
Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad